THE FINAL WORD ON GAMES! 21TH DECEMBER 1990

ファミコン通信12月21日号 増刊

増刊 ファミコン通信

260yen

Vol.2



年末年始お買い物大作戦
ご予算、性格、趣味などからわり出す最適お買い物指南だ

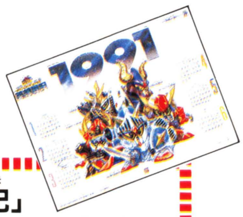
ドラゴンクエストV緊急速報
またまた明らかになるスーパーファミコン版『V』の最新情報っ!!

スーパーファミコン大特集II
徹底大紹介&グラディウスIII完全攻略!

ファミリーコンピュータ™
FAMICOM FAMILY

12月

ガチャポン戦士1「スクランブル・ウォーズ」、2「カプセル戦記」を制覇した諸君、その後元気でやっているかい?いよいよ第3弾「英雄戦記」の発売だ。今度はノーマル、SD戦国伝、SDガンダム外伝を網羅したSDガンダムワールドの集大成。問題の12月22日はもうすぐだ。
みんなの戦いぶりに期待してるぜ!!



「ガチャポン戦士3　英雄戦記」
オリジナルカレンダープレゼント!

抽選で100名様に…‼

●しめきり
平成2年12月16日(日)　当日消印有効

●あて先
〒111 東京都台東区駒形1-4-8
バンダイ第5ビル内スタジオスタット
「ガチャポン戦士3 オリジナルポスタープレゼント(T)」係

●発表
当選発表は、景品の発送をもってかえさせていただきます。

●応募方法
官製ハガキに住所、氏名、電話番号、生年月日、性別と今年のX'masから正月に買う予定のFC・GB・SFXソフト名をハッキリ書いて送ってください。
(無い場合は無しと書いてください。)

BANDAI FC & GB SOFT INFORMATION

好評発売中●(FC)ドラゴンボールZ 強襲!サイヤ人 ¥7,800[税抜き]
好評発売中●(FC)SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 ¥6,800[税抜き]
好評発売中●(FC)ラストハルマゲドン ¥9,800[税抜き]
12月20日再発売予定●(GB)SDガンダム外伝 ラクロアンヒーローズ ¥3,800[税込み]


CAPCOM
SUPER Famicom
SUPER Famicom
メトロシティの平和を乱す暴力集団マッドギアに、正義の制裁を加えるべく
立ち上がったコーディーとハガー。待ち受ける相手は。
そして人質の愛娘ジェシカの安否は…。世界中を沸かせたあの激闘が、
いよいよスーパーファミコンで超リアルに炸裂。
カプコンアクションは、ますます加速する。
戦慄のバイオレンスに世界が震えた。
8メガ
Final Fight
ファイナルファイト
TM
スーパーファミコン®用カセット
"ファイナルファイト"
12月21日発売
定価8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社カプコン® 本 社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438

C O N T E N T S

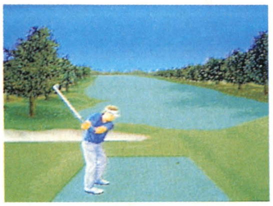


昨年3月のデビュー以来、数々の音楽賞に輝いた英里子ちゃん。今年はカレンダーやポスターでの悩殺ポーズも記憶に新しいところだね。さて、そんな英里子ちゃんのサインを、抽選で読者5名様にプレゼント。ファミ通編集部「田村英里子」係までビシバシはがきを送ってくれ!

COVER
Illust / SUSUMU MATSUSHITA+ LIGHT & SHADOWS
Model / ERIKO TAMURA
Costume / AIMER SHIBUYA
Design / YASUYUKI YAMADA









GAME INDEX

マーク一覧

アクション　シューティング　ロールプレイング　アドベンチャー　シミュレーション　スポーツ　パズル
テーブルゲーム　●対戦ゲーム　カートリッジ　バックアップカートリッジ　カード　CD-ROM　ディスクカード

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル☎03-486-7111(代表)

増刊ファミコン通信

TOP 10



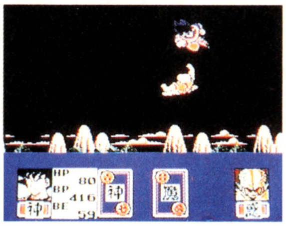
順位の変動がはげしいこのコーナー。そのなかでも、ずば抜けた得票数で1位に輝いたのが『ドラゴンボールZ 強襲！ サイヤ人』だ。しかし、次回からはスーパーファミコン用のソフトも入ってきて、ますます混戦が予想されそうだぞ。

1 ドラゴンボールZ 強襲！ サイヤ人

前回 ―
ファミコン
7443
new

どこの店でも売り切れ中のこのソフト。買えた人だけ白熱のカードバトルを楽しんでくれ。この幸せもの！

バンダイ
7800円　10月27日発売

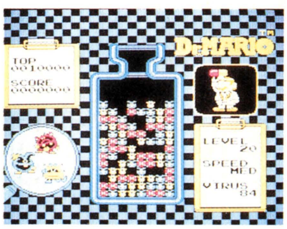


2 ドクターマリオ

前回 2
ファミコン
1810

常に安定した位置を確保しているファミコン版だが、ゲームボーイ版も3位となかなかがんばっているぞ。

任天堂
4900円込　7月27日発売

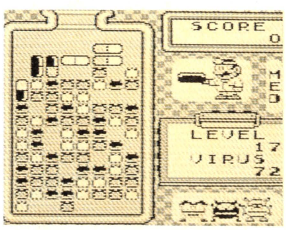


3 ドクターマリオ

前回 5
ゲームボーイ
1510

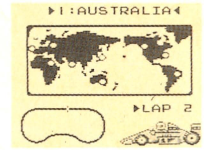
対戦プレーするにはソフトが2個必要になるんだから、通信ケーブルとセットで販売してもいいかもしんない。

任天堂
2600円込　7月27日発売



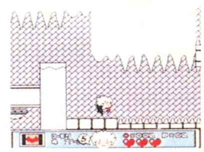
4 F1レース

前回 ―
ゲームボーイ　2600円込
任天堂　11月9日発売
new
1501



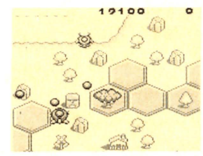
5 悪魔城すぺしゃるぼくドラキュラくん

前回 ―
ファミコン　5800円
コナミ　10月19日発売
new
1419



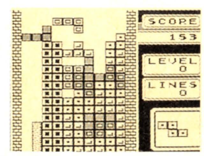
6 ツインビーだ!

前回 ―
ゲームボーイ　3500円込
コナミ　10月12日発売
1346



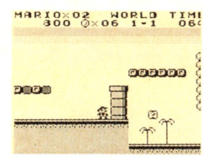
7 テトリス

前回 ―
ゲームボーイ　2600円込
任天堂　'89年6月14日発売
1192



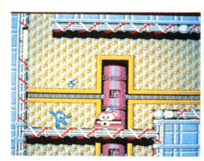
8 スーパーマリオランド

前回 ―
ゲームボーイ　2600円込
任天堂　'89年4月21日発売
1155



9 ロックマン3

前回 1
ファミコン　6500円
カプコン　9月28日発売
1082



10 三國志II

前回 ―
ファミコン　14800円
光栄　11月2日発売
new
1010



このTOP10は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　三越札幌店（北海道 札幌）、大昌（宮城 仙台）、藤崎（宮城 仙台）、伊勢丹百貨店（東京 新宿）、西武百貨店（東京 池袋）、博品館トイパーク（東京 銀座）、松坂屋名古屋店（愛知 名古屋）、キデイランド（大阪 梅田）、近鉄百貨店（大阪 阿倍野）、そごう大阪店（大阪 心斎橋）、博多大丸（福岡 博多）、トキハ（大分 大分）

★12月14日付

機種別TOP10

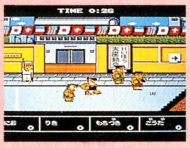
ファミコン

順位	前回	タイトル	データ	本数
1	new	ドラゴンボールZ 強襲! サイヤ人	■バンダイ 7800円 10月27日発売	7443
2	2	ドクターマリオ	■任天堂 4900円込 7月27日発売	1810
3	new	悪魔城すぺしゃるぼくドラキュラくん	■コナミ 5800円 10月19日発売	1419
4	1	ロックマン3	■カプコン 6500円 9月28日発売	1082
5	new	三國志Ⅱ	■光栄 14800円 11月2日発売	1010
6	4	ダウンタウン熱血行進曲それゆけ! 大運動会	■テクノスジャパン 6200円 10月12日発売	928
7	5	スーパーマリオブラザーズ3	■任天堂 5800円 '88年10月23日発売	637
8	—	テトリス	■ビー・ピー・エス 4900円 '88年12月22日発売	491
9	3	ドラえもん ギガゾンビの逆襲	■エポック社 6800円 9月14日発売	409
10	—	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語	■バンダイ 6800円 8月11日発売	354

注目のソフト　ダウンタウン熱血行進曲それゆけ! 大運動会

いかに相手の足を引っ張って、最後のほうで逆転するかが勝負の分かれ目だ。友達とやると、楽しさ倍増なのだ。

■テクノスジャパン 6200円 10月12日発売



PCエンジン

順位	前回	タイトル	データ	本数
1	1	桃太郎活劇	■ハドソン 6500円 9月21日発売	63
2	new	かっとび宅配くん	■トンキンハウス 6500円 11月9日発売	55
3	new	エアロ ブラスターズ	■ハドソン 6500円 11月2日発売	40
4	—	ならず者部隊ブラッディーウルフ	■データイースト 6500円 '89年9月1日発売	28
5	—	ビックリマンワールド	■ハドソン 4500円 '87年10月30日発売	25
6	—	上海Ⅱ	■ハドソン 5800円 4月13日発売	23
7	2	F1サーカス	■ニチブツ 6900円 9月14日発売	20
8	8	サイバーナイト	■トンキンハウス 6800円 10月12日発売	19
9	4	ダライアス プラス	■NECアベニュー 9800円 10月12日発売	15
10	3	アフターバーナーⅡ	■NECアベニュー 7200円 9月28日発売	13

注目のソフト　エアロ ブラスターズ

大空を飛んでるシーンは最高に気持ちがいいぞ。でも油断は禁物だ。目を離したすきに、敵に撃墜されちゃうからね。

■ハドソン 6500円 11月2日発売



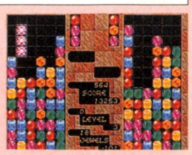
メガドライブ

順位	前回	タイトル	データ	本数
1	1	スーパーモナコGP	■セガ 6000円 8月9日発売	336
2	2	ストライダー飛竜	■セガ 7000円 9月29日発売	236
3	7	スーパー大戦略	■セガ 6800円 '89年4月29日発売	109
4	3	コラムス	■セガ 6000円 5月26日発売	102
5	—	ランボーⅢ	■セガ 5500円 10月21日発売	45
6	new	バーニングフォース	■ナムコ 5800円 10月19日発売	38
7	new	FATMAN	■サンリツ電気 7800円 10月12日発売	30
8	new	FZ戦記アクシス	■ウルフチーム 6800円 10月12日発売	28
9	new	鮫! 鮫! 鮫!	■東亜プラン 6500円 11月2日発売	27
10	—	レインボーアイランドEX	■タイトー 6800円 10月5日発売	24

注目のソフト　コラムス

コラムスのプロが、宝石が4つしか出てこないモードでプレーしたとしたら死ぬまでやり続けちゃうんだろうねえ。

■セガ 6000円 5月26日発売



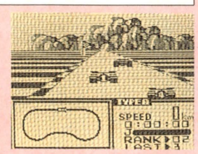
ハンディーマシン

順位	前回	タイトル	データ	本数
1	2	ドクターマリオ	■任天堂 2600円込 7月27日発売	1510
2	new	F1レース	■任天堂 2600円込 11月9日発売	1501
3	7	ツインビーだ!	■コナミ 3500円込 10月12日発売	1346
4	4	テトリス	■任天堂 2600円込 '89年6月14日発売	1192
5	6	スーパーマリオランド	■任天堂 2600円込 '89年4月21日発売	1155
6	—	T.M.N.T.	■コナミ 3500円込 8月3日発売	700
7	10	信長の野望・ゲームボーイ版	■光栄 5800円込 10月10日発売	364
8	—	ゴルフ	■任天堂 2600円込 '89年11月28日発売	345
9	—	F1ボーイ	■アスク講談社 3300円込 9月28日発売	336
10	—	魔界塔士Sa·Ga	■スクウェア 3500円込 '89年12月22日発売	318

注目のソフト　F1レース

セナやプロストのようなプロのドライバー達と、このゲームで対戦できて、しかも勝ったりしたら最高に幸せだよね。

■任天堂 2600円込 11月9日発売



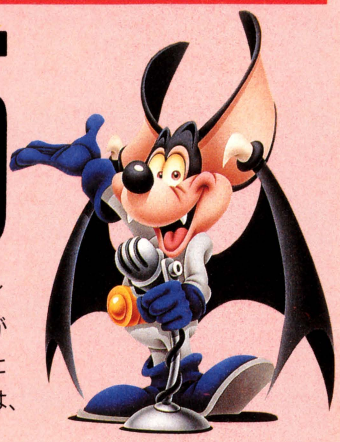
※機種の表記のないものはゲームボーイ版です。

※価格の後に込マークのついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは、消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフト販売数を同一の条件のもとに集計したものです。

★12月14日付

機種別期待の新作

TOP 5



期待の新作の得点は、どんなメディアでも共通なのだ。だから、点数が高いほど、期待されているってことだぞ。今回一番期待されているのは、ゲームボーイの『Sa·Ga2』だ。

スーパーファミコン

1 グラディウスIII

前回2

コナミ

7800円込

12月21日

2457



順位	前回	タイトル	メーカー	価格	発売日	得点
2	3	ファイナルファイト	カプコン	8500円	12月21日	1829
3	5	新ゼルダの伝説	任天堂	未定	'91年7月～8月	1783
4	4	ポピュラス	イマジニア	8800円	12月16日	1556
5	new	ファイナルファンタジーV	スクウェア	未定	'91年8月～9月	1383

ファミコン

1 ファミスタ'91

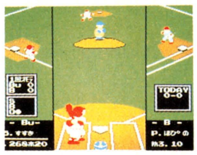
前回1

ナムコ

4900円

12月21日

3094



順位	前回	タイトル	メーカー	価格	発売日	得点
2	3	ジャストブリード	エニックス	未定	未定	1010
3	4	いただきストリート	アスキー	6800円(予価)	未定	937
4	—	天地を喰らうII～諸葛孔明伝～	カプコン	8500円	'91年3月	746
5	5	メタルマックス	データイースト	7800円	'91年2月	682

メガドライブ

1 ダライアスII

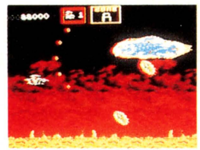
前回1

タイトー

8900円

12月20日

1374



順位	前回	タイトル	メーカー	価格	発売日	得点
2	4	シャイニング&ダクネス	セガ	未定	'91年3月25日	1028
3	2	三国志烈伝・乱世の英雄たち	セガ	未定	'91年4月	964
4	3	アドバンスド大戦略	セガ	8700円	'91年3月3日	782
5	5	スーパーライセンス	セガ	未定	'91年3月	118

PCエンジン

1 桃太郎伝説II

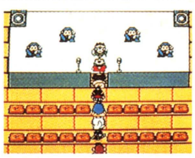
前回1

ハドソン

7200円

12月22日

2174



順位	前回	タイトル	メーカー	価格	発売日	得点
2	2	ワンダラーズフロムイースIII	ハドソン	7200円	未定	1210
3	3	天外魔境II	ハドソン	未定	未定	473
4	new	モトローダーII	メサイヤ(NCS)	未定	未定	118
5	—	カダッシュ	タイトー	6600円	'91年1月	81

ハンディーマシン

1 Sa·Ga2秘宝伝説

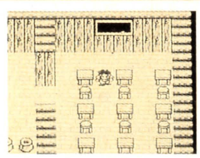
前回1

スクウェア

4800円込

12月14日

5423



順位	前回	タイトル	メーカー	価格	発売日	得点
2	2	ウィザードリィ外伝	アスキー	4635円込	'91年1月	928
3	3	モンスターメーカー	ソフエル	3500円込	12月22日	36
4	4	コントラ	コナミ	3500円込	'91年1月8日	27
5	5	ドルアーガの塔	エンジェル	3500円込	12月31日	18

※機種の表記のないものはゲームボーイ版です。

※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、スーパーファミコンのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。

今月の調査協力店

新宿西口 ヨドバシカメラ

Discount Information

★12月9日調べ

	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	ドラゴンボールZ 強襲! サイヤ人	7800円	6019円
ファミコン	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	5800円	3834円
ファミコン	ロックマン3	6500円	5048円
ファミコン	ドラえもんギガゾンビの逆襲	6800円	4611円
ファミコン	ドクターマリオ	4900円込	3900円込
ファミコン	ダウンタウン熱血行進曲それゆけ! 大運動会	6200円	4815円
ファミコン	スーパーマリオブラザーズ3	5800円	4349円
ファミコン	パロディウスだ!	5800円	3941円
ファミコン	パチ夫くん3帰ってきたパチ夫くん	7980円	5417円
ファミコン	テトリス	4900円	3398円
ファミコン	テクモボウル	6900円	4689円
ファミコン	ラストハルマゲドン	9800円	6660円
ファミコン	サンリオカーニバル	3980円	2699円
ファミコン	ふしぎなブロビー—バブロニアの危機—	5900円	4009円
ファミコン	山村美沙京都財テク殺人事件	8500円	5766円
ファミコン	三国志II	14800円	11844円
ファミコン	クロス・ファイヤー	6200円	4213円
スーパーファミコン	スーパーマリオワールド	8000円込	7200円込
スーパーファミコン	F-ZERO	7000円込	6300円込
スーパーファミコン	ボンバザル	6500円込	4980円込

	ソフト名	標準価格	販売価格
ゲームボーイ	SDガンダム外伝 ラクロアンヒーローズ	3800円込	2950円込
ゲームボーイ	ドクターマリオ	2600円込	2080円込
ゲームボーイ	テトリス	2600円込	1950円込
ゲームボーイ	おいらじゃじゃ丸世界大冒険	3400円込	2310円込
ゲームボーイ	信長の野望・ゲームボーイ版	5800円込	4640円込
ゲームボーイ	スーパーマリオランド	2600円込	1820円込
ゲームボーイ	T. M. N. T.	3500円込	2600円込
ゲームボーイ	ツインビーだ!	3500円込	2720円込
ゲームボーイ	バトルブル	3500円込	2370円込
ゲームボーイ	キャデラックII	3300円込	2240円込
ゲームボーイ	パックマン	3500円込	2370円込
ゲームボーイ	アレサ	3800円込	2580円込
ゲームボーイ	ふしぎなブロビー—プリンセスブロブを救え—	3400円込	2310円込
ゲームボーイ	トランプボーイII	3500円込	2370円込
ゲームボーイ	F1レース	2600円込	1760円込
ゲームギア	スーパーモナコGP	3500円	2718円
ゲームギア	コラムス	2900円	2233円
ゲームギア	ペンゴ	2900円	2233円
ゲームギア	斬GEAR	3800円	3009円
ゲームギア	対戦麻雀・好牌	3300円	2718円

	ソフト名	標準価格	販売価格
PCエンジン	桃太郎活劇	6500円	3961円
PCエンジン	F1サーカス	6900円	4689円
PCエンジン	アフターバーナーII	7200円	4883円
PCエンジン	ダライアス プラス	9800円	6582円
PCエンジン	スーパースターソルジャー	6500円	4291円
PCエンジン	エアロ ブラスターズ	6500円	4368円
PCエンジン	ナグザットスタジアム	6800円	4621円
PCエンジン	かっとび宅配くん	6500円	4368円
PCエンジン	J・B・ハロルド殺人倶楽部	6500円	4417円
PCエンジン	キックボール	6200円	4213円
メガドライブ	メガパネル	4900円	3330円
メガドライブ	アイ ラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	4800円	3262円
メガドライブ	スーパーモナコGP	6000円	4077円
メガドライブ	ストライダー飛竜	7000円	4757円
メガドライブ	グラナダ	6800円	4621円
メガドライブ	鮫! 鮫! 鮫!	6500円	5048円
メガドライブ	ダイナマイトデューク	6000円	4077円
メガドライブ	アローフラッシュ	6000円	4067円
メガドライブ	バーニングフォース	5800円	3941円
メガドライブ	FZ戦記AXIS	6800円	4611円

	ハード名	標準価格	販売価格
ハード	ファミコン本体	14800円	9029円
ハード	ツインファミコン本体	25000円	22233円
ハード	スーパーファミコン本体	25000円込	22000円込
ハード	ゲームボーイ本体	12500円込	9990円込
ハード	ゲームギア本体	19800円	15339円
ハード	PCエンジンSG本体	39800円	24757円
ハード	PCエンジンCG本体	24800円	15922円
ハード	CD-ROM SYSTEM	57300円	35922円
ハード	PCエンジンGT本体	44800円	38640円
ハード	メガドライブ本体	21000円	9514円
ハード	メガモデム	12800円	10240円
ハード	スーパーファミコン用モノラルAVケーブル	1236円込	960円込
ハード	スーパーファミコン用ステレオAVケーブル	1545円込	1200円込
ハード	ゲームギア用テレビチューナー	12800円	11184円
ハード	PCエンジンGT用テレビチューナー	14800円	12912円

今月のお買い得情報

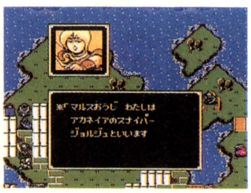
ビックカメラ



池袋東口店 石田さん

今月は、ファミコンのソフトがお安くなっております。『ヘビーバレル』、『未来戦士ライオス』、『チップとデールの大作戦』、『ガンヘッド』、『迷宮島』です。なかでもおすすめなのは、『ファイアーエムブレム』となっています。

ファイアーエムブレム



ファミコン
任天堂
4月発売

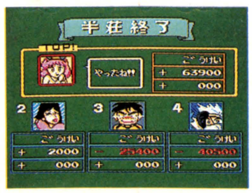
ヨドバシカメラ



新宿西口店 青井さん

今月は、PCエンジンのソフトがおすすめです。『桃太郎伝説ターボ』、『虎への道』、『地獄巡り』、『ドンドコドン』です。とくにおすすめで、お買い得なのは、CD-ROM用の『ぎゅわんぶらあ自己中心派』です。

ぎゅわんぶらあ自己中心派



PCエンジン
ハドソン
'89年11月発売

年末年始

期待のゲームクロスレビュー



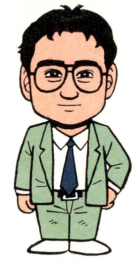
©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

今回のクロスレビューは、年末年始に発売されるたくさんのソフトのなかから、とくに評論家たちが期待してるゲーム10本をレビューするぞ。

発売日	12月14日	12月14日
作品	暴れん坊天狗	クラックス
		
	カートリッジ メルダック 6500円	カートリッジ ハドソン 5800円
	地球の運命を左右する戦いに、日本の神秘、天狗が参上だ。天狗が自機の横スクロールシューティングゲーム。ゲーム中、人を助けるとパワーアップする。	PCエンジンやメガドライブにも移植された、アメリカ生まれのパズルゲーム。ファミコン版はエンジン版の単純さを受け継いでいるので、素直に楽しめる。

評論家

浜村通信



編集部で対戦ゲームをするときには、厳しい作法がある。一、大技を出すときは、あらかじめ技の名前をいう事。例、「大雪山落とし」。一、勝敗が決したときは、勝者に対してはエールを贈る事。例、「輝いているぜ」。なかなか厳しいのだ。

暴れん坊天狗 6
独創的だよなー。天狗のお面が機械化部隊を相手にシューティングするなんてなー。こんなパターン、考えもつかなかったな。自分が撃って破壊した破片と、敵の弾との区別がつきにくいのがちょっと気になったけど、ま、いいか。独創的だから。やられたときの「無念」の吹き出しも◎。

クラックス 7
あらゆるマシンに移植されている、人気のアクションパズル。基本となる部分はほぼ完璧に移植されている。ゲームを楽しむぶんには申しぶんないだろう。ただ、個人的には、音声合成の「クラックス」というあいの手と、クリアーしたときの拍手がないのはちょびっと寂しいけど……。

スタパ斎藤

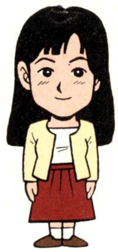


ビデ通の取材に行くと、X氏はなぜか甘味を所望する。なぜだ!! なぜ辛口のXが甘味なのだあっ!! オレにもよこせぇ。ねえ、ちょっとだけ食べさしてよ。ちえ。じゃあ注文するからいいよーん。あ、すいませんフルーツパフェいっこ。

暴れん坊天狗 6
ビルだろうが航空機だろうが、とにかくなんだって破壊する天狗がアメリカを恐怖のドン底に突き落とすゲーム。この感覚はすごいが、プレーするとわりに単調なシューティングゲーム。連打に終始するタイプのゲームといった感じ。でも、サウンドの質はかなりのものなのだ。

クラックス 8
グラフィックに関してはほかの機種の『KLAX』に劣るが、サウンドは抜群のデキ。アーケード版とは別な方向を目指しての音作りだが、「本当にファミコン?」と耳を疑ってしまうほど。プレーしやすさはエンジンの次かな。こういう念のこもったソフトを作ってくれて、とても嬉しい。

渡辺美紀



我が家の冷蔵庫が壊れた。冷凍庫のアイスは溶け、冷蔵室の卵が凍るのだ。うひゃー、困った。ま、私は最近ほとんどお家に帰ってないからいいけどさ。家族はかわいそうだなー。なくして気づく大切さってやつですな。どひー。

暴れん坊天狗 6
天狗が自機。これだけでかなりのインパクトを与えるのではないのでしょうか。そのうえゲーム内容は、天狗が破壊の限りを尽くすんだもの。すごいゲームだよね。レーザー光線っていうのかな、あれに当たるとものすごいダメージ受けるのよね。はじめはかなりあせりました。

クラックス 6
べつになにがどうというわけでもなく、ふつーの『KLAX』。タイルはパカパカ落ちてくるし、ミスすると「うおー」と背筋がぞっとするような叫び声も上げる。ただ、課題をもくもくとやってると飽きちゃうなー。だんだんクリアー目標が難しくなって、向上心はくすぐられるけどね。

渋谷洋一



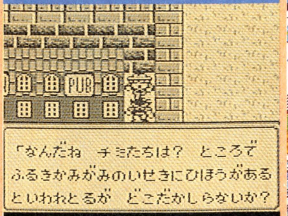
度重なるバイクでのクラッシュで、バトルスーツはボロボロ。そんなわけでもう1着、浅草にあるカドヤに注文した。一張羅が二張羅になるぜ。今度はハイウエストだ。フルオーダーなので1カ月ぐらいかかってしまう。待ちどおしいぜ。

暴れん坊天狗 8
ゲームとしてみると単なるシューティングだ。だが、自機がなぜか天狗の面。しかも人を食い、ビルを壊し、破壊の限りをつくす。こんなクレイジーな感覚のゲームはひさしぶりだぜ。特に石油コンビナート面の淡々と流れるBGMが気に入った。殺伐としていて、世紀末を感じさせる。

クラックス 6
ファミコンでこんなにイカシたサウンドが聞けるとは、思わなかったぜ。創るところが創れば、ちゃんとしたものが出来上がる。おおっ、タイトルを見れば一目瞭然。アメリカ人が創ったことがわかる。センスがいいのもさることながら、技術力も素晴らしいものを持っているぜ。

12月14日

Sa·Ga2 秘宝伝説



ゲームボーイバックアップカートリッジ
スクウェア　4800円 込

ゲームボーイ初のRPG『魔界塔士Sa·Ga』の2作目。4人のキャラクターにノンプレーヤーキャラを加えた5人パーティーで冒険を繰り広げる。

7 前回のモンスターの進化に加えて、今回はマシンの登場。スクウェアはいつも新システムの開発に前向きだなぁ(たまにすべることもあるけど)。ストーリーの構成はしっかりしている。グラフィックも、キャラの移動時に背景が流れる以外申し分ない。前作を楽しめたかたにオススメ。

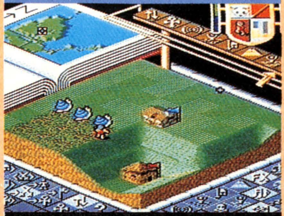
7 とても遊びやすいRPGだと思う。ゲームボーイであそこまで遊べるゲームってなかなかないだけに、ゲームボーイファンにはオススメできる。前作に比べてサクサクと進むみたいな気がする。謎解きや経験値稼ぎをじっくり楽しむような遊びかたが好きな人には物足りないかもしれない。

9 やっぱりよくできてる。スゴイ。やり込むほど、目が疲れてしまうという欠点はあるが、これはゲームボーイというハードの宿命。仕方ないね。肉の出かたやパブの畜音機、3つのセーブファイルなど、細かい点ですごく気配りされてる。常にレベルアップを目指す気持ち、うれしい。

4 人間と突然変異とメカとモンスターが同一種のサイバーな世界。人間の両親を持つ、スライムとして『Sa·Ga 2』の世界に生まれてしまった“私”。モンスターの肉を食べ、変身するシステムはやはりおもしろい。次に何に変身するかわからない、スリルと期待が入りまじった感覚は新鮮。

12月16日

ポピュラス



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
イマジニア　8800円

イギリスのパソコンゲームを移植したシミュレーション。プレーヤーは神となって、画面上にうごめく人々が悪魔を倒すための手助けをする。

7 コンセプトがかなり斬新なゲーム。キャラを直接操作するのではなく、環境をいじることによって間接的にゲームを進めるなんてソフト、最近ちょこちょこ出始めてるけど、じつはこのゲームが元祖だったんだな。従来のゲームに飽きちゃった人に、とくにオススメしたい。

9 パソコンの悪いところをできる限り削り落とした移植にビックラこきましたよ。なにかと話題の『ポピュラス』をやりたい人にはスーファミ版がオススメだ。でも、このゲームは人によって好き嫌いがあるみたいなので、興味があるという人は十分に情報集めをしてちょんまげッピ。

9 はずかしながら私、今回が『ポピュラス』初体験だったの。コントローラーのボタン9つ全部使うのに、すごく操作しやすいのだ。よく考えられてるって感じ。自分が神になって、のんきな人類を見下ろしながら、「へへー、津波をおこしてやるぅ」なんて好き放題。うー、楽しいよー。

5 スーファミ版では残念ながらマウスでの操作はできない。だが、それを補うべく新しいコマンドが用意されている。操作感覚はマウスに譲るとしても、ゲームスピード、操作スピードはスーファミ版が一番だ。この速度なら600面でも900面でも、できるぜ。後発なだけに完成度は高い。

12月21日

パイロットウイングス



スーパーファミコンカートリッジ
任天堂　8000円 込

スーパーファミコンならではの、回転、拡大、縮小機能を存分に使ったフライトシミュレーター。複葉機やヘリコプターなど、5種類の乗り物が用意されている。

8 スーパーファミコンのグラフィック機能を満喫させてくれるソフト。ゲームというより、むしろシミュレーターに近い。このさいゲーム性がどうのこうのなんてヤボなことはいいません。『F-ZERO』と同様、この世界を疑似体験すること自体を楽しめる人ならおすすめだね。

7 慣性や空間という概念をゲーム化するだけで、こんなにおもしろくなるというお手本的ソフト。でも、ゲームとしての要素が物足りない気がする。また、フライトシミュレーター系のゲームなのに立体の障害物がないのは極超残念。だが、この空中浮遊の快感はなにものにも替え難い。

8 最初はフワフワした乗り物の動きにとまどうかもしれない。でも、把握しちゃえば大丈夫。逆にあのフニャフニャ感を楽しめるようになるよ。エリア1を簡単に合格したからって、油断は禁物。エリア2は難しくて、白石教官はちっとも微笑んでくれません。練習あるのみ、なのだ。

6 回転拡大縮小機能の発表会みたいな見本的ソフト。ツルっとした平面の地形は悲しいが、それでも高低差を、空間を感じさせる。少し残念なのは、どの競技も全体的にスピードが遅いことだ。ダラーっとした展開がなんども続くと、コンティニューする気も起きなくなってくる。

12月22日

桃太郎伝説Ⅱ



PCエンジンHuカード
ハドソン　7200円

さくまあきら原作のRPG、『桃太郎伝説』の続編。敵キャラからイベントにいたるまで、ギャグ満載で楽しませてくれる。戦闘シーンにはAIを採用している。

7 ストーリー変更以外、基本システムは『桃伝』とまったく同じ。人工知能、ファジーなど、奇をてらった新システムを導入するより、ベーシックだけどサービス精神に溢れたRPG を!!　そんな作者の意図が随所に汲み取れる。システムを取るか、ストーリーをとるかは、好み次第。

7 第一印象としては、安心して遊べるRPGといった感じ。前作同様なかなかのできだと思う。これといって不満はないけれど、「おっ」ていうような新鮮さもない。ちょっと敵が強くなった感じもする。例のギャグもあったけど、あれってみなさん楽しかったですか？　私は笑えなかったが。

8 ファミコン版の『桃伝』より絵がきれいで音がよい(あたりまえ)。基本的なシステムはほとんど変わってないので、操作にとまどいはない。テンポもいいし、ノリもそのまんま変わってないぞ。あんまりテンポがよすぎて、途中でレベル上げが必要になってしまったのが残念であるナリ。

4 やはり桃太郎のうしろに16人ズラズラっと並んだ、最大17人パーティーの姿は壮観。だがそれを除けばスタンダードなフツーのRPGだ。さすがに17人もキャラクターがいると、RPGにとって重要な要素である感情移入がしきれなくなる。主人公に名前が付けられないので、なおさらだ。

12月29日

爆笑!愛の劇場



カートリッジ
ココナッツジャパン　7300円

受験、卒業、就職など。長い人生のさまざまな出来事を、いかに楽しく過ごせるかを競うボードゲーム。ひとりプレーはもちろん、多人数プレーも可能だ。

8 最初に両親の顔を選び、キャラの知性、体力、魅力などの特性値を決定。これらの数値が後々のイベントに関係していくなんてルールで、ファミコンボードゲームならではの作りになっている。評価できる。男女交際関係にイベントを絞ったのも、盛り上がる要因。おいしいのでは。

5 それぞれのフィーチャーは実に楽しいデキだ。各所での新しい試みに、メーカーの新鮮な発想が見え隠れする。だが、フィーチャーごとの脈絡が薄いのが残念。コンピューター相手のプレーで、なかなかコンピューターのキャラクターに感情移入できない。ゲーム中の緩慢さも気になる。

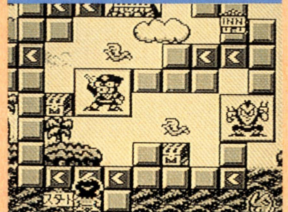
6 はじめてプレーするとすんごくおかしくて、まさに爆笑！　でも、そのうち同じような内容に少しずつ飽きがくる。これを打破するには、やっぱり友だちとの4人プレー。これでしょ。「顔がヘンでふられてやんのー」などとワイワイ騒ぎながら遊ぶと楽しい。年末年始集会用ソフト。

3 こういったボードタイプのゲームは、多人数で遊ばなければ楽しくない。しかも酒とか飲んでいるときがベスト。シラフじゃやってられないぜ。このゲームは場所や時間など、遊ぶポイントがかなり限定されている。しかし、大学生のくだらない生活を見ているだけで笑えてくる。

今回のおすすめソフト

期待のソフトたちは、はたして期待どおりのデキだったかな……？

12月21日 カプコンクイズ ハテナ?の大冒険



ゲームボーイカートリッジ
カプコン 3500円㆑

アーケード版から移植された、クイズゲーム。ボードゲームタイプのマップ上をクイズに答えながら進み、ボスともクイズで対決。問題はオリジナルもの。

6 クイズとボードゲームがうまくミックスされている。ふたり対戦モードもなかなか熱くなれる。ただ、お子様への配慮か、後半になるとマイナーな(!?)アニメのクイズがドカドカ出題されるのはいただけないな。大人はいきなり興ざめしてしまう。もっとほかに方法があったのでは!?

7 イカしたクイズですな。マップやアイテムにもきちんとした意味があってよい。問題もバリエーションがあってよい。ただ、やっぱりゲームボーイなので文字が非常に読みづらい。まあ、こういったゲームはハンディーマシンでこそ楽しめると思うが。任天堂さん、解像度上げてよ。

8 クイズとすごろくの要素がうまく合わさったゲームです。何がどうというわけじゃないのだけど、すごくおもしろい。マップをクリアーしたり、ボスを倒したいというより、もっとクイズをしたい！ って気持のほうが強くて、何度も遊んじゃった。クイズってやっぱおもしろいね。

3 ゲームボーイ版の常かもしれないが、アーケード版とはまるで違うゲームになっていたのには驚いた。これもしかたないことだが、ひらがな表示のクイズは、クイズというよりもまちがい探しみたいで個人的には好きになれない。まあ、ひまつぶしの頭の体操にはもってこいかな。

'91年1月3日 ゲイングランド



メガドライブカートリッジ
セガ 6000円

アーケード版からの移植。ふたりで協力して、仲間を救出し出口を目指す面クリ型アクションゲーム。1ラウンド10ステージ構成で、ひとりでも遊べる。

6 ガントレット型のアクションゲーム。うじゃうじゃいる敵の軍団が撃ってくる、ひじょうにゆっくりした銃弾を避けながら、適切な戦士と武器で倒していく。かなりユニークなゲームシステムなので、好き嫌いははっきり分かれると思う。ふたり同時プレーは熱くなれそうだな。

8 アーケード版はやってないが、プレーして楽しかった。新しいスタイルのゲームだ。序盤を過ぎると戦略性がどんどん高くなり、キャラクター選択が楽しくなってくる。久々に先の面を見たくなるゲームだった。動きの遅いアクション系のゲームはイヤって人にはオススメできない。

7 あら、けっこうおもしろいわ。努力すれば、なんとかなるかもしれない、と思わせるゲームよね。だた、私はメガドライブの8方向コントローラーがどうも思いどおりに使えないの。もっとうまく操作できたらあんなヘンなやつらになんか負けないのにー、とかいったりして。

4 戦略的要素の濃いアクションゲーム。2年前にゲーセンでプレーした記憶がある。グラフィックやサウンドがアメリカっぽい。小さいキャラクターがわさわさ出てくるのは、パソコンゲームのようで見ていて楽しい。状況に応じてキャラクターを選び出し、勝利したときの快感は格別。

'91年1月25日 ヴォルフィード



メガドライブカートリッジ
タイトー 4900円

アーケード版から移植されたアクションゲーム。敵をよけつつ、自分の陣地を増やしていく。フィールド内の75パーセント以上を取れれば、つぎの面に進める。

7 領地囲い込みゲーム。PCエンジン版より、グラフィック、サウンドがグンとよくなっている。背景の恐竜の化石のグラフィック、気に入りました。難易度選択のできるというところもいいね。古い、単調だ、なんてご意見もあるが、コレはコレで完成されていると思う。

7 アーケード版をやろうとしたら閉店となってしまったので、移植の度合とかわからぬ。すまぬ。『QIX』系のゲームにしては操作性が悪いと感じた。だが、そのほかの部分はよくできていて、プレーすると脈拍が早まり、血圧が上がった。『QIX』当時のゲームの興奮が十分に味わえた。

7 「おぉー、絵が美しいっ」とゆーワケでもなく、ごくごくフツーの『ヴォルフィード』みたいです。難易度設定がついているのはウレシイね。先の面まで見られるもんな。ただね、やっぱり8方向コントローラーは苦手。自機をうまく操れなくて、無駄死にさせちゃうの。かわいそーにね。

4 PCエンジン版に比べて操作性が悪いぜ。ドット単位の操作ができないので、うまく敵を囲めず、なんども腹を立てた。それに加えてゲーム自体が難かしいので、99.9パーセントクリアーするのは至難の技だ。難易度設定があるので、少しはプレーヤーの対象能力を広げてはいる。

スーパーファミコンを買ったばかりの人は、うれしくってしょうがないでしょう。『パイロットウイングス』を買って、友だちに見せびらかそう。年末年始に友だちとキャーキャー騒ぎたい向きには、『愛の劇場』。コレ絶対に盛り上がるはずだ。ひとりでRPGやりたいんだって人は、『桃伝Ⅱ』。ゲームボーイの画面でも我慢するっていうなら、『Sa・GaⅡ』でしょうね。やっぱり。

スーパーファミコンは『パイロットウイングス』。ゲーム性や内容云々より、「ああスーパーファミコンだ」と実感できるソフトだと思う。怒濤のメガドライブ野郎だったら、『ゲイングランド』がちょいオススメ。ファミコン派の人は『暴れん坊天狗』や『KLAX』をプレーしてファミコンのゆくえを考察するのも一興。これらに興味のないコンピューター野郎はアップル社のマッキントッシュを買え。

スーパーファミコンを手に入れたっていう憎らしいガキ……いえ、お子様は『ポピュラス』などをお買い求めになり、ニュータイプのゲームをお楽しみになるがよかろう。『パイロット～』もなかなかいいよ。あとは、『Sa・Ga』。『桃伝』もすすめたいけど、インターフェイスユニットも天の声も持っていない私には遊べないと聞いて、腹が立ったのでやめますーだ！ 天の声を買ったらきっと遊ぶけど。

おすすめではとりあえずスーパーファミコン対応ソフト。『パイロットウイングス』で回転拡大縮小機能を味わってほしい。ついで『ポピュラス』。これでパソコンからの新しい感覚を体験してほしい。残念ながらスーパーファミコンを手に入れられなかった人には『暴れん坊天狗』。殺伐としたBGM。ビルを破壊する天狗の面。今まで見たこともないような世界がある。世紀末を感じてくれ。

※価格の後に㆑マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このコーナーでの評価は、サンプル版(ほぼ完成に近いものを)使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

HARD NEWS RADIO GIRL Q&A ROMOUR SOFTWARE COMIC BOOK GOSIP MOVIE SPORTS SCOOP

la Expréſſo

ラ・エクスプレッソ

Vol. 2

カップラーメンに具と水を入れ、電子レンジで7分30秒。この世のものとは思えない、グルメなメンが出来上がる。フタは、完全にはがすこと。ちょっとでも残っているとスパークするのでコワイ。

NEWS

スーパーファミコン発売! その日人々は……

何度も発売時期が延期されて、Xデーとまで言われたスーパーファミコンの発売日。ついにその日がやってきた。いやー長かったね。

11月21日の発売日。念願のスーパーファミコンを手にした人、予約券がなくて買いたくても買えなかった人。売りたくてもモノがなかったお店。いろんな人生があった一日だったのだ。マスコミ関係者は、『ドラクエ』なみの大行列を期待したんだけれど、実際には大した混乱はおこらなかったみたいだ。原因はふたつ考えられる。

ひとつは、小売業者の対応がしっかりしていたこと。『ドラクエ』販売時の教訓をもとに、予約制をとったお店が、ほとんどだった。もうひとつは、スーパーファミコン購入に対するユーザーの反応が、『ドラクエ』ほどではなかったということ。国内で1500万台も出荷されているファミコンに比べて、スーパーファミコンの初回出荷数は30万台。任天堂が言うように、スーパーファミコンのライバルはファミコンだったということかな。

しかし、行列こそできなかったものの初回販売台数は完売。年内の予約だけで150万台という数字は、2年前に発売された同じ16ビット機のメガドライブの販売台数をすでに追い抜こうかという勢いなのだ。やっぱりスゴイよね。

さて、買えなかった人にとって気になるのが次回以降の販売だ。お店の話では、今回予約を受け付けたのは、発売日までにある程度、数量を集めることができたから。次回からの販売については未定というお店がほとんどだ。任天堂は、毎週金曜日ごとに30万台を出荷すると言っているけれど、実際に小売店に入荷する曜日、数量に関しては、はっきりしないためらしい。

道端の露店で、ソフト2本付き49000円で買う手もあるけど、近所の小売店に、なにげなく売っていたりもするらしいので、足で探すのがイチバンいいかもしれないね。

⬇この日から、こんなセールをするお店も現われた。これもスーパーファミコン対策なのか？　それにしても安いなあ。





⬆当日並ぼうと足を運んでも、モノがなくちゃあきらめるしかない。量販店のメッカ新宿では、そんな人々がウロウロ。

各店の販売方法はマチマチだった

銀座・博品館トイパーク



⬅朝早く行って並んだ某編集部員は、無事買えた。

整理券は発行せず、当日朝から並んだ人に順番で販売。次回以降の販売方法も、入荷する曜日や個数がはっきりしないため、予約は受け付けていない。日曜日などに入荷することもあるらしいので、マメに店頭をチェックしてほしい。

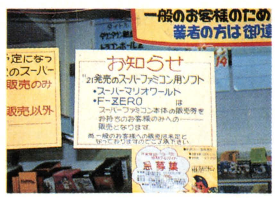
新宿・ヨドバシカメラ



⬅開店前に張り紙を見て、引き返す人も多かったぞ。

2月の『ドラクエⅣ』発売の混乱を教訓に、スーパーファミコンの販売に関しては、ユーザーが安心して買える数量が揃うまで販売を見合わせることにしたようだ。販売開始の時期と方法に関しては、まだ決定していないということだ。

池袋・ビックカメラ



⬅ソフトも予約券を持っていないと買えなかった。

あらかじめはがきで応募した人の中から、抽選で販売台数分の予約券を配布。このため開店前に並んだ人は、ほんの数人。次回分も12月14日消印有効で受け付けたが、最終的には10万通近い応募がある見込みで当選するのは難しいかも。

PIRACY

実在か？ へんな携帯型NES発見

このたびアメリカで、禁断のへんなものを見つけてしまったのだ。このへんなものはNES(アメリカのファミコン)のソフトが使える携帯用のゲームマシン。名前をTHE EXPRESSという。ファミ通本誌のコーナー名みたいでしょ。

写真と一緒に手に入った資料によると、なんでもTHE EXPRESSはNESのソフトに対応していて、カラー画面。電池で20〜30時間は遊べるらしい。また画面はバックライトで照らされる、なんて書いてあるけど、本体に使われてるのは液晶画面じゃなくて、おなじみのブラウン管なのだ。うーむ。

このへん矛盾してるような感じだし、カラー画面が電池で20〜30時間も持つわきゃないでしょ！とか思うんだけど、どこまで本当かねえ。なお、資料の最後には、大きくて重たいけどおもしろいよ、なんて言葉で締められている。

外観のほうは、ゲームボーイに似てるけどよーく見てみよう。ボタンはふたつ付いてるものの、✚ボタンにあたるものが見あたらない。じつは、本体の右下のほうに、端子がふたつ付いているのだ。ここにコントローラーを接続してプレーするわけね。

これだとなにか携帯用ゲーム機の意味がないのでは、という気もするよね。重たいって書いてあるし。でも考えようでは、ふたり同時プレーとか対戦プレーをするときには、対戦用の接続ケーブルが不要になるわけだ。む、空しい。

なお、ニンテンドー・オブ・アメリカはもちろん認可してません。



⬆NESのソフトと並んでいるのが、THE EXPRESSだ。NESのソフトが使えるってことは、ファミコンにも応用が利く？



⬆暗がりで写ってるけど、ちゃんとゲーム画面が映ってるよね。画面はけっこう大きそう。

これで大きさがわかるかな



細かい数字はわからないけれど、これだとその大きさはわかってもらえるかな。ゲームボーイがこの大きさで、NESのソフトがこの大きさかぁ。重たいらしいけど、実物はないし、資料にも書いてないのだ。残念。

IMPORT

秋葉原にジェネシスソフトを見た!!

メガドライブのアメリカ版、ジェネシスの専用ソフトには、アメリカのソフトメーカーが作ったオリジナルのゲームがたくさんある。

そんなジェネシス用ソフトのひとつ、『ミッキーマウス』が、『ふしぎのお城大冒険』として日本でも発売されたわけだ。でも、「モノ足りなーい。俺は『ポピュラス』とか、前にファミ通に載ってた『ブドーカン』とかで遊びたいなあ」というワガママな人に朗報だ。

秋葉原の中古ソフト屋で、ジェネシス用ソフトを個人で輸入、販売しているお店を見つけたのだ。

店の名前はサンオー。店の場所は、秋葉原の駅を降りてから、中央通りを西に歩いていった通り沿いというわかりやすい場所だ。

その店の２階、パソコンソフトがずらりと並んでいる一角でジェネシスやNESのソフトを見つけることができる。これらのソフトは個人輸入で仕入れられているのだ。

ジェネシス用のソフトの値段は、どれも8000円前後で『ポピュラス』だと7770円だった。通貨レートによってこの値段は多少上下するからもし買うなら注意しよう。メガドライブとジェネシスは性能上は違いはない。ジェネシスのソフトがメガドライブにそのまま使える手軽さだから、このくらいの値段だったら損はないかな。

このように個人輸入でソフトが売られることに関して、セガではどう思ってるのかな？

「微妙な問題で、今のところコメントできません」(セガ　広報)

ぼくたちユーザーからしてみれば、とくに問題もないように思われるのだが……、ねえ。



⬆海外輸入ソフトのコーナーだ。目を凝らしてみてみれば、値段が見えるかな。



⬆アメリカのファミコン、NESのソフトも発見。2600円のアダプターが必要だ。

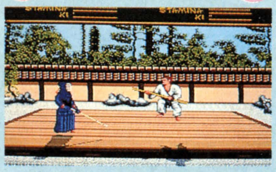
輸入されてるゲーム

ポピュラス



⬆神様の役割を果たしながら、悪の種族を滅ぼすのだ。有名だね。

ブドーカン



⬆異種格闘技の試合もできるアクションゲーム。笑みがこぼれるぞ。

SCHOOL '91年はゲームデザイン学校の設立ラッシュ!?

'90年は、ヒューマンクリエイティブスクールと任天堂・電通ゲームセミナーという、ゲームデザイナー養成学校が設立されて話題を呼んだよね。'91年度は、さらに4つも学校が増えるらしい。クリエイターとしてゲーム業界に関わりたい人には、いいニュースでしょ!?

さっそく、'91年に開校するという4校を紹介していこうかな。まず、東京にある、バンタンデザイン研究所が開設するゲームソフトクリエイター専攻学科。バンタンデザイン研究所は、'75年設立の、大手専門学校なのだ。

「ゲームのデザインも、ファッションとかインテリア建築と同じくらい確立されてきた、と判断して学科を設けることにしました」(バンタンデザイン研究所　広報)

同じく東京の専門学校、六本木学園も、'91年度からゲームデザインに応用できる講座を開くぞ。ゲームデザインだけでなく、コンピューター全般について学習したい、って人にオススメだよ。

つぎはサン・コンピュータスクール。サン電子が設立する学校だ。

「ウチは、40人しか募集しません。少人数精鋭主義の講義を行ないます。所在地が大阪なので、西日本の才能のある人材がたくさん集まるのでは……と期待しています」(サン電子　広報)

大阪で勉強できるってのは、西日本の人にはウレシイことだよね。東京まで出る必要がないもの。さらに東京や大阪だけでなく、地方でも専門学校が開校される模様。

まず、札幌ではハドソンコンピューターデザイナーズスクールが開校される予定らしい。ただハドソンによると、来年開校するという予定しかまだ決定してないとのこと。詳細を知りたかったら、もうちょっと待とうね。

それにしても、なんか慌ただしく設立ラッシュというカンジだね。この調子でいくと、さ来年には、ゲームデザインを勉強した人材がドッと現われそう。うーん、これだけ大量の人材を受け入れる就職先が、ゲーム業界にあるのかな!?

「ゲームの開発部隊は、万年人手不足の状態。たとえば私たちのようなメーカーが、学校を作る理由ですけど……。即戦力になる人材が、そのまま自社に入ってくれたらいいな、というのがあるんです。また銀行などからも、マシンの存在を感じさせないシステムの設計をするために、ウチの卒業生をほしいという話もきている。ゲームのシステム作りって、いろんな分野で注目されてるんです」(ヒューマンクリエイティブスクール　広報)

こんな話を聞けたけど、キミも勉強してみる!?

各学校の要項概略

サン・コンピュータスクール	
募集人員	40名
願書受付期間	'91年1月1日～3月31日
年間学費総額	120万円
学校説明会日取り	未定
連絡先	大阪府大阪市北区豊崎 5-6-7 サンプラザビル ☎06・375・1269

ヒューマンクリエイティブスクール	
募集人員	135名
願書受付期間	'91年3月15日まで
年間学費総額	130万円
学校説明会日取り	'90年12/16 '91年1/27、2/10、2/24
連絡先	東京都武蔵野市 吉祥寺本町1-35-14 ☎0422・22・1171

任天堂・電通ゲームセミナー	
募集人員	未定
願書受付期間	未定
年間学費総額	無償
学校説明会日取り	未定
連絡先	近日中に発表する予定です。

ハドソンコンピューターデザイナーズスクール	
募集人員	未定
願書受付期間	未定
年間学費総額	未定
学校説明会日取り	未定
連絡先	12月下旬からの広告を参照してください。

バンタンデザイン研究所	
募集人員	80名
願書受付期間	'91年3月22日まで
年間学費総額	130万円
体験セミナー開催日	'90年12/16
連絡先	東京都渋谷区 恵比寿南3-1-8 ☎03・719・4775

六本木学園	
募集人員	120名
願書受付期間	'91年3月末日まで
年間学費総額	105万円(初年度)
学校説明会日取り	未定
連絡先	東京都港区六本木3-4-33 マルマン六本木ビル2F ☎03・584・4610

ヒューマンクリエイティブスクール、この1年

'90年度の入学者数は、135名。現在、中途退学した6名を除く129名が全生徒数である。生徒たちは基礎・基本教育を終え、3つの専門課程に分かれて勉強を続けている。即戦力になるプログラマーを養成する、プログラミング強化コースには35名が入った。カウンセリングを重ねた上、35名が決定したそうである。ゲームのプログラムは特殊なセンスが必要なため、才能のない者にはかなりつらい。優秀な人材が多いコースということか。



⬆優秀な生徒がたくさん卒業しそうだという。



⬆結局やる気のある生徒が大成する。どんな学校でも同じね。

MEDIA

ダイヤルQ^2でゲームの情報を仕入れる!!

キミは、今話題のダイヤルQ^2ってのを知っているかな？ ダイヤルQ^2ってのは、0990で始まる特定の番号にダイヤルすることで、有料で情報を手に入れることができるというシステム。料金は、キミん家の翌月の電話料金として、請求されるってわけだ。

でも情報といっても、18歳禁のアダルトな情報を流すダイヤルがほとんど。健全なボクらには関係ないサービス、ってカンジだったんだけど……。ゲームの情報を流す会社が、ついに現われたのだ。

ファミ通の調べでは、現在1社がすでにサービスを開始、ほか2社が開局準備中というカンジ。サービスの内容は、会社によってさまざまだ。メーカーのソフトの最新情報を流したり、ゲームの攻略法・裏ワザを流したり。またユーザー同士が多人数で同時に会話できるシステム(パーティーライン)で、ゲームの話をできる場を設けたり。なかなか有効利用できそう！

ただ、問題があるんだよね。それは、ダイヤルQ^2の料金がかなり高額だってことだ。サービス料金は会社によってマチマチだけど、3分間サービスを受けるだけで90〜180円くらい徴収されてしまう。地方の人は、この料金に遠距離通話料金が加算されるから、けっこう痛い出費になっちゃうんだよね。イギリスでは、パーティーラインに毎日入っていた子供が、数百万にふくれあがった料金を苦にして自殺したとか……。コワイなぁ。「ウチでは、一定時間で強制的に回線を切るシステムを導入しています」(C・P・B　広報)

うーん、多少は長電話は防げるか。楽しそうなダイヤルQ^2だけど、ファミ通読者は、くれぐれも料金地獄に落ちないようにね！



⬆NTTから、とんでもない電話料金を請求されないようにね。本当に笑えないぞ。

TVゲーム情報ダイヤル	プロジェクトR	サービス名未定
サービス元：東京電化株式会社	サービス元：プロワーク	サービス元：C・P・B
☎0990・300・448	'91年2月1日開局	'91年1月末日開局
ファミコン、メガドライブ、アーケードなどゲーム機別で、ソフトハウスからの最新情報やゲームの攻略法などを聞くことができる。近日中に、広島でキー局が開局!!	4人でフリートークできる場が、6つも用意されている。それぞれの場には、ゲームジャンル別やハード別でタイトルが決められているのだ。好きなテーマでどうぞ。	一度に8名も入ることができる、パーティーラインがウリ。母体の会社が、ゲーム開発メーカー。スタッフ自ら、会話に加わっていきたいとのこと。事情通向き!?

CAR

車に装備したいモノ

今後、車に搭載可能な家電製品で、普及しそうなものは電話機とテレビ。また、車で使用できるようになればいいなと思われてる商品はファミコン。さらにナビゲーションシステムやDATなどにも、強い関心が寄せられてる。これは、オートバックスセブンが、20代の一般消費者460人、店長260人を対象に行なった〝車に進出してきた家電製品〟というアンケート調査の集計結果。あればいい商品の1位にファミコンがあげられているが、ほかにも映像スクリーンになるフロントガラス、冷蔵庫、衛星放送受信機など、バラエティーに富んだ商品が選ばれている。ファミコンは無理としても、とりあえずゲームボーイなんかをダッシュボードに忍ばせてみてはどうかな？



⬅これはユーノスのナビゲーションシステム。

普及すると思われる商品(消費者)	
1．自動車用電話	40.4%
2．CDプレーヤー	32.0%
3．テレビ	30.1%
4．空気清浄器	10.0%

普及すると思われる商品(店長)	
1．テレビ	51.0%
2．自動車用電話	48.9%
3．VTR	34.5%
4．CDプレーヤー	26.0%

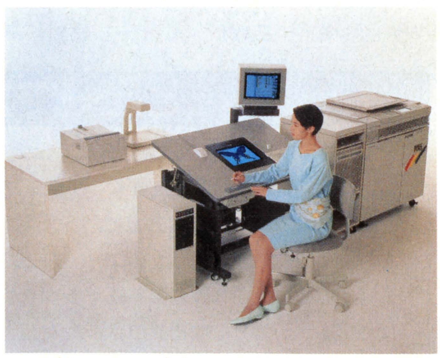
普及を期待する商品(店長)
1．ファミコン
2．冷蔵庫(製氷できるもの)
3．レーザーディスクプレーヤー
4．衛星放送受信機

ANIMATION

アニメ界に救世主!

『風の谷のナウシカ』や『ちびまる子ちゃん』など、楽しいアニメーション作品はゴマンとある。空前絶後のアニメブームともいえる現在、はたして作る側の人は、この現象をどう受け止めているのだろうか。「とにかく作り手が少なすぎます。あまりの人手不足なので、海外へ下請けに出しているプロダクションもたくさんあるそうです」(事情通)

そこへ現われたのがこのアニメーション支援システム、アニメステーションプロ。このシステムの特徴は、ハイテクのコンピューターを取り入れていながら、操作がカンタンであるということ。キーボード操作をなくし誰にでも扱えるようアイコン形式になっているのだ。セルへの彩色もワンタッチですむし、単純な動画ならコンピューターが処理してくれる。価格は980万円と高いが、手間と人件費を考えれば、人手不足の現状をじゅうぶん補える画期的なシステムといえるね。キミも買ってみる!?



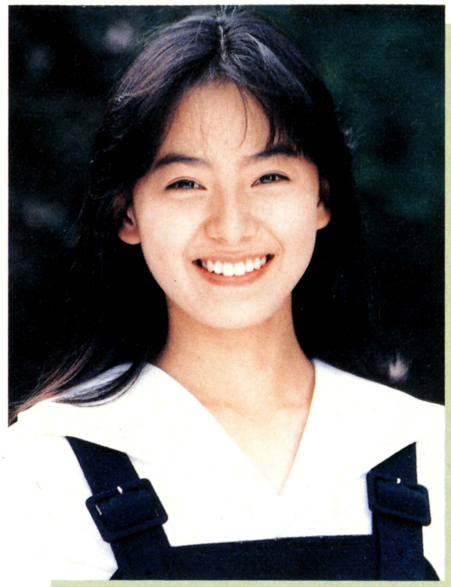
⬆ちと高いけど、お絵描きゲームなカンジもするよね。

GIRLS

'91年全国民の目はこの4人に注がれるハズだ



●高橋由美子(たかはし ゆみこ)
昭和49年1月7日埼玉県生まれ、16歳
身長：156センチ 血液型：A型
特技：クラッシックバレエ 趣味：読書
～今後の活動予定～
ファーストアルバム『Scarlet』が、12月16日遂に発売。'91年1月21日には3枚目のシングル『笑顔の魔法』をリリース。
レターのあて先
〒150 東京都渋谷区神宮前2-19-11
シャンボール原宿104号
㈱ビッグアップル 高橋由美子係



ファミ通の増刊号を目にして、「あれぇ～、アイドルの表紙？ ファミ通はナニ考えてんのかな!?」なんて、よけいなことに気を回した読者諸君も多いのでは!? えっへへっ。そうです、そーなんです。じつは遠大な計画が、着々と深く静かに進行中なのでーす。でも今はまだ時期早尚なので、〝ファミ通の陰謀〟は伏せておきます。そのかわりといっちゃあなんだけど、本誌ガールズのコーナーの拡大版をお送りしちゃいますね。——いつの日か、別冊付録アイドルムックがつくことを願って……。

というわけでいきなり紹介。まずは、はちみつグミキャンディのCFや、'90年度全国高校野球選手権大会のポスターでおなじみの高橋由美子ちゃん。いつも絶やさないかわいい笑顔がとっても印象的。'91年春の火災予防週間のイメージキャラクターに決定したりして、'91年は大活躍の年になりそうだ。

つぎは'88年アクアフレッシュ・イメージガールオーディションの優勝がきっかけで芸能界入りした桜井幸子ちゃん。東大生のミス・アイドルにも選ばれたりして、いよいよメジャーアイドルに成長しそうな勢い。ウッチャンナンチャンとの共演で彼女のバラエティーな面を期待しているキミ、目の付けどころがなかなかニクイ！ 温かく見守ってあげようね。

3番目に登場の中野理絵ちゃんは、'89年スーパーアイデストコンテストのグランプリ受賞者。カラッとした青春映画『パンツの穴』の主演を経験したのち、'90年6月に歌手デビューを果たしたピッカピカの新人アイドル。人前で歌うことにもようやく慣れ、テレビドラマにもチラホラ出演し始めている、注目度急上昇中の女のコなのだ。

最後を飾るのは増田未亜ちゃん。3年前の「近松心中物語」という舞台劇で役者デビュー。そのあとミュージカルやビデオ、大河ドラマに出演するなど、女優としてめざましい活躍をしている彼女。最近、雑誌にもよく出ているので、気になってた人も多いハズ。

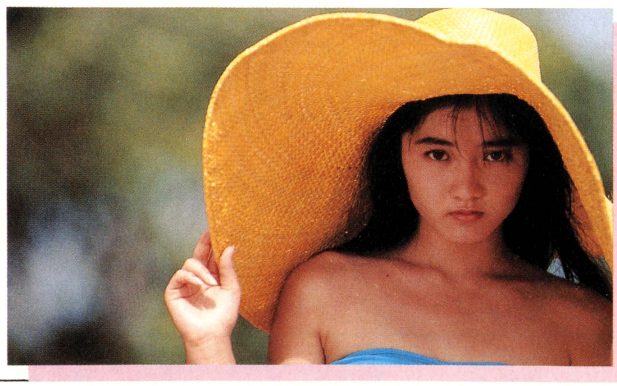
彼女たちはキミの声援を待っているのだ。今からでも遅くない。

●桜井幸子(さくらい さちこ)
昭和48年12月20日千葉県生まれ、17歳
身長：157センチ 血液型：A型
特技：体操 趣味：音楽鑑賞
～今後の活動予定～
'91年2月、ワニブックスよりサイパンロケの写真集発売。2月21日にニューシングル、3月21日にはニューアルバムをたてつづけにリリース予定!!
レターのあて先
〒160 東京都新宿区四谷4-28大木戸ビル
桜井幸子ファンクラブ係

●増田未亜(ますだ みあ)
昭和47年5月6日大阪府生まれ、18歳
身長：155センチ 血液型：O型
特技：テニス、どこでも寝られること
～今後の活動予定～
12月24日、東京郵便貯金会館でファーストコンサート。'91年1月1日にはシングル『優しいソレイユ』発売。同6日、NTV系ドラマ『不思議な恋のメロディー』出演。
レターのあて先
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-5-6
㈲ウエスト・ビレッジ 増田未亜係



●中野理絵(なかの りえ)
昭和48年1月3日奈良県生まれ、17歳
身長：158センチ 血液型：A型
得意な学科：古典 趣味：ドラム、陸上
～今後の活動予定～
ドラマ『いつか誰かと朝帰りッ！』に出演中。'91年の春には、ライオン〝ページワン・クール〟のCFに出演が決定している。
レターのあて先
〒106 東京都港区六本木6-4-11
第一谷澤ビル7A
㈱エブリワン・ミュージック中野理絵係



BOOM

スーパーファミコンで遊べない日々を送るキミへ

運悪く、スーパーファミコンが手に入らなかったキミに、この冬お薦めのおもちゃをいくつか紹介しよう。おもちゃの推薦をしてくれたのは、デパートやおもちゃ専門店。お薦めのおもちゃの中には、低年齢層向けのおもちゃもある。見た目は幼稚な物でも、ひとたび遊び始めると、大人がハマっちゃうんだな。遊びに敏感なキミなら、ぜひチェックしといてほしいぞ！

どこのおもちゃ売り場でも、圧倒的に推薦していたのはバンダイの『ワニワニパニック』。5つの横穴から顔を出すワニを、専用のトンカチで殴って、殴った回数を競うゲームなのだ。

また、ちびまる子ちゃんをキャラクターにしたおもちゃも売れ筋とのこと。たとえば、ボードゲームの『ちびまる子ちゃんお買い物ゲーム』ね。『モノポリー』タイプのゲームなんだけど、大人がやっても十分面白い。多人数で遊ぼう。

タカラの新型ハーティー『カールの袋』もお薦め。音楽に合わせて踊るカールの袋が、スーパーファミコンを買えなかったキミをばっちりなぐさめてくれるハズだよ!?



⬆どこのおもちゃ売り場でも、ウリのおもちゃをハデーにディスプレーしていた。

新宿伊勢丹



●タカラ
価格3980円　まる子ちゃんのおうち

キデイランド



●タカラ
価格4000円　カールの袋

博品館TOYPARK



●サンアロー
価格680～100000円　となりのトトロ人形

銀座三越



●バンダイ
価格6500円　ワニワニパニック

MUSEUM

おもちゃ博物館だ!!

日本は、アメリカについで世界第2位のおもちゃ生産量を誇っている。でも、おもちゃってのは、すぐ飽きられて捨てられちゃうことが多いんだよね。そんなおもちゃを文化財として収集、保存、公開する目的で建てられたのが、日本玩具資料館なのだ。昭和56年開館なんだけど、意外とまったく知らなかったって人が多いんだよね。

この資料館には、明治以降国内で生産されたおもちゃ、約13000点が収容、展示されているぞ。ブリキのおもちゃ、ぜんまい動力のおもちゃから、ファミコン（最新ソフトもある）までズラリと展示されているのは、まさに圧巻なのだ。

日本玩具資料館は、浅草にあるツクダグループビル内で開館している。小中高生は100円で見学できるぞ。見学しておもちゃのウンチクを語れるようになろうね！



⬆毎週の月火水は定休日。午前9時30分から午後5時の間開館している。注意ね。



⬅コレクターが見たら、よだれを流しそう。

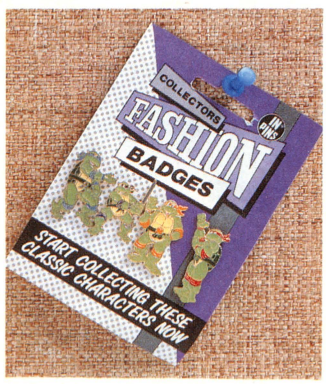


➡最新ファミコンソフトを、自由に遊べるのだ。

TOY

亀忍者日本上陸か

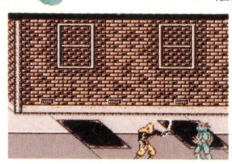
コミックから始まった『T.M.N.T』は、映画『ミュータントタートルズ』も作られ、全米で人気バクハツ。今アメリカでは、その人気にあやかって、数々のキャラクターグッズが、溢れ返っているのだ。キミもファミコンとかゲームボーイのソフトなんかで、4人（？）の雄姿を見たことあるでしょ。日本で見かける亀忍者たちは今のところゲームだけ。でも来年春には映画が公開されるし、グッズもちらほら輸入され始めているぞ。アメリカ並のフィーバーになるかな？



⬆亀をモチーフにした忍者が、コレほど受けるとは……。アメリカ人のセンス!?



⬅バンダイが、アメリカでの商品化権を持っている。日本での権利は、はたしてどこが手に入れるのだろうか!?



➡ゲームにもなってる亀くんたち。『T.M.N.T.』だ。

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

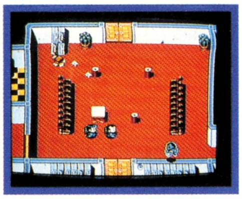
FAMICOM FAMILY

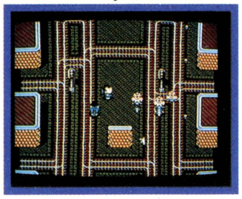


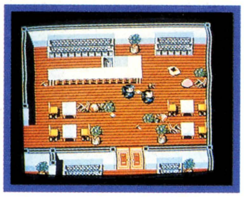
ファミコン版、"ニューゴーストバスターズ2"
リアルな画像でついに登場!!

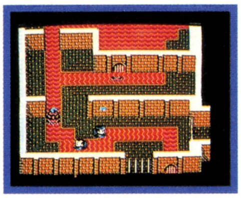
アメリカで、日本で大ヒットした映画がファミコンに登場！ニューヨークの街にあらわれた凶悪なゴーストをやっつけるコミカルアクションゲーム。活躍の場所は、裁判所、地下鉄、美術館などの6ステージ。ニュートロナ銃とゴーストトラップをうまく使いこなせ！それが勝利へのカギだ。

ファミコン用ROMカセット
'90年12月26日発売　**定価5,900円**(外税)





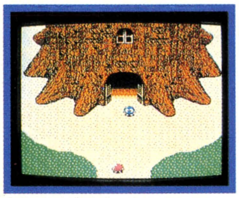




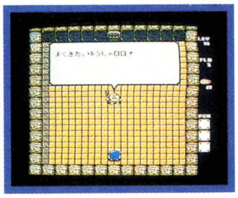
あのロロとララが再び帰ってきた!!
またまた新たな冒険にチャレンジ!!
初心者でも安心!!

8つの機能もプラス、ますます面白くなり、新たに登場!!

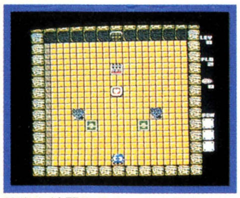
- 広いマップ ●前作の2倍以上の全110面。
- 水中面 ●ニューキャラクター カボ登場。
- 助けられるだけだったララもパズルに挑戦。
- 初心者モード。中には仙人タキリが待っています。
- 新しい地形としてこわれる橋ができました。



おや、こんな大木にドアがあるぞ！



中で仙人タキリがエッガーランドの環境を学ばせてくれます。



簡単な練習面でルールを覚えましょう。

ファミコン用ROMカセット
'90年12月26日発売
標準小売価格
5,900円(外税)



SUPER PUZZLE GAME
アドベンチャーズ オブ ロロ
ADVENTURES OF LOLO II

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ヒル5F　☎03-252-6344

DAT

DATに早くもポータブル化の波

CDの次はDATだ、と言われてから3年。ここに来てようやくDATも目にするようになってきた。これまでDATは、据え置き型の大きなプレーヤーだけだったが、最近になって手のひらサイズのポータブルプレーヤーもちらほら出始めている。しかし、大きさと同様に、値段もおさえて……、とはいかないみたい。まだまだ気やすく買える値段ではないけど、興味とお金があるならどうかな？



⬅120分の連続録音が可能だ。アナログ入力でDATへ録音するには、別売りのA/Dコンバータキット（2万2000円）が必要。●アイワ HD-S1　77000円



➡液晶パネルは、本体上面にレイアウトされている。A/Dコンバータが内蔵されているので、アナログ入力での録音がこのままで可能だ。オプションも充実している。●ソニー TCD-D3　98000円

DATお悩みQ&A

Q そもそもDATってなんだろう？

A デジタル（D）オーディオ（A）テープレコーダー（T）の略。デジタル信号で音を記録、再生できて、音の劣化が皆無だ。

Q 新機種が次々と発表されているのは？

A デジタル音源（CDなど）からの録音が、新方式のDATでは可能になって（ただし1回のみ）、新たに脚光を浴びているのだ。

HEADPHONE STEREO

まだまだ根強い人気、ヘッドホンステレオ

ヘッドホンステレオの機能ってほんっとに限りがないよね。新しいフィーチャーはもうないよな、と思っていても、出てくる出てくる。そして、最新のモデルに追加されたのはこれ、液晶リモコンだ。これは、ヘッドホンコードの途中に小さな液晶画面を付けて、本体の動きを表示するというものだ。手元のリモコンで本体の動きがわかると、電車の中などでバツグンの威力を発揮しそうだね。

その一方で、新機能をウリにせず、今までのように、軽さや薄さを追求したモデルも見なおされているようだ。そちらは薄さにこだわった結果、面積は大きくなってしまったみたいだけど。多機能化ってどこまで進むんでしょーね。

それにしても、こういう製品の新機能って、どのメーカーからもほぼ同時に発表されるんだよね。人間の考えることは皆同じということなのか？　ファジーとかねぇ。



⬅液晶リモコン採用。●ソニー WM-EX80　2万2千円



⬆厚さ16.7ミリの薄型で、機能充実。●ソニー　WM-EX90　32000円



⬆液晶リモコン、電車ポジション付き。●パナソニック　RQ-S45　21500円



➡裏側にも気が配られている。スッキリとしたデザインだね。

ACCESSORY

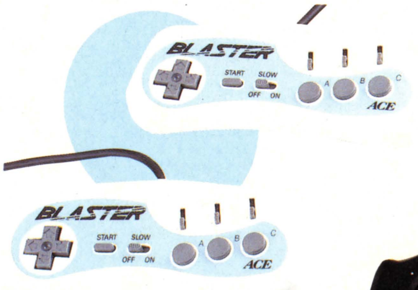
この時期だからこそメガドラ専用パッド!?

スーパーファミコンが発売されて、ゲーム業界はまたしてもマリオ一色。ファミコン市場の活性化に一役買ったマリオくんには、賞状をあげてもおかしくないくらい。

しかし！　これで一挙にメガドライブの逆襲かぁ？　つーよーなアイテムがドコドン!!　と、たてつづけにふたつもリリースされる。

メガブラスターとメガパッドがそれだ。このふたつのジョイパッド、3つのボタンについている独立連射機能とスローモーション機能がウリ。スローモーション機能は、ゲームの進行速度をスローにして、ハードなアクションやシューティングをサクッと攻略してしまおうというものなのだ。

一般にメガドライブのゲームはユーザーを選ぶと言われているだけに、スーパーファミコン発売に合わせたこのメガドラ専用パッドの発売は、メガドラファンにとってタイムリーなんじゃないかな。



メガブラスター

⬅✚ボタンがファミコンに似せて作られているのだ。●タケル　発売中　2480円



メガパッド

➡従来のパッド同様、人間工学に基づいているぞ。●アスキー　12月20日発売　2980円



絶賛発売中!!
¥3,800(税込)
Nintendo GAME BOY
鬼忍降魔録
ONI
おに
変身!!
鬼神の血を引く天地丸は、鬼神・魔封童子へと変身する。
魔封童子。それは「鬼忍降魔録」に語られる最強の鬼であり、魔を打ち払う力を秘めた伝説の鬼なのだ! あなたは天地丸となり、鬼に変身する!

MOVIE 『プレデター2』公開っ こいつもゲーム化か!?

'87年に公開され中(？)ヒットした『プレデター』の続編『プレデター2』が、お正月第2弾として公開されるぞっ。エイリアンハンターと人間との壮絶な闘いを描いた期待作なのだ。

今回の舞台は、1997年のロサンジェルス。異常気象で40度の猛暑が続いていたある日、郊外の森の中に人知れず宇宙船が着陸した。中から出てきたのは、人間狩りを楽しみに地球にやってきたプレデターだったのだ。奴の最初のハンティングは、警官隊に包囲された麻薬組織の一味。警官隊が突入するまえに、ビルの中は見るも無惨な血の海になってしまうのだ……。

前作に主演していたシュワルツェネッガーは、『トータル・リコール』に出演のため(？)、今回は出番なし。だからってわけじゃないけど、きっと今回は……おっと、これは見てのお楽しみ。

●20世紀FOX配給/'91年1月公開

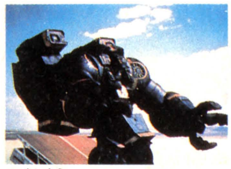


⬆こいつがウワサのプレデター本人。いかにも性格悪そうなのだ。うーコワ。



VIDEO 恐竜地獄と巨大実写ロボ!! キミならどっちがお好み？

今回ご紹介の2本はどちらもよいなあ。両方ともSFなんだけど、一方は、科学の粋を集めた巨大ロボットもの。もう片一方は、は虫類は虫類した毒々しい生き物にお色気ねえちゃん。同じ核戦争後の世界を描いているのに、こんなにも内容がちがうなんてね。9年後の世紀末ってどうなるのかな？



⬅まるで『ザブングル』のウォーカーマシンみたい（失礼）。

バーバリアン



世紀末核戦争による突然変異で、獰猛な恐竜がモンスターとなって甦った。廃墟と化した街でただひとり生き残った女性が、バーバリアンとして恐竜地獄を生きる。超ド級異色作。

●アポロン
VHSのみ/85分
12月21日発売/14317円㉆

ロボ・ジョックス



核戦争によって壊滅状態になった近未来。そこでは戦闘用巨大ロボットを開発した2大帝国による、領土拡大戦争が続いていた。人類の未来をかけた戦いに終わりは来るのか？

●バンダイ ビジュアル販売
VHSのみ/85分
発売中/15450円㉆

CD 年末年始のゲームミュージックはコレだ

ゲームミュージック こなみ すぺしゃるみゅ～じっく千両箱平成3年版



コナミファン大満足のCD3枚組が登場。同日発売のスーパーファミコン版『グラディウスIII』も収録されている。ビデオシングルディスク＋卓上カレンダー＆ロゴステッカー付きの大盤振舞だ。●キングレコード 12月21日発売 6800円㉆

ゲームミュージック Falcom J.D.K. BAND 1



ついにJ.D.K.BANDのファーストアルバムが完成！『イース』3部作、『ソーサリアン』など日本ファルコムの定番ゲームを多彩なアレンジでプレーしている。全10曲を堪能してほしい。●キングレコード '91年1月1日発売 3000円㉆

ゲームミュージック 不思議の夢のアリス



童話大好き少女アリスが大活躍。PCエンジン用アクションゲーム『不思議の夢のアリス』がCDでも楽しめる。オリジナル14曲にアレンジバージョン5曲入り。ゲームの雰囲気がビシバシ伝わるのだ。●ポリドール 12月21日発売 2500円㉆

ゲームミュージック ダークシール/データイースト



データイースト・サウンドチームによるアクションRPG『ダークシール』のゲームミュージックだ。オリジナルに加えて、ボーカル入りアレンジバージョンも収録。CDサイズのステッカー付き。●ポニーキャニオン 12月15日発売 1500円㉆

SUPER FAMICOM スーパーファミコン 緊急大特集

緊急続報 ドラゴンクエストV

発売の度に社会現象を起こし、勢いのまったく衰えることのない怪物。5回目の登場はスーパーファミコンで発売というビッグなニュースを引き連れてきた。サブタイトルも発表となった『ドラゴンクエストV』、その世界にズバリ迫る!!

サブタイトルは「天空の花嫁」に決定!

厚いベールに覆われた「V」

少なくともファミ通読者の中では、もう知らない人はいない、というくらいの劇的発表だった「『ドラゴンクエストV』はスーパーファミコン」というビッグニュースが報道されてはや1ヵ月。サブタイトル決定のニュースが入ったぞ。

その名も『天空の花嫁』!! ……とアマダレ(出版業界ではビックリマークのことをこう呼ぶのだ)をふたつも付けたわりには、なんだか、おフランス映画なカンジ。なにしろ、はじめてそれを聞いたときは、ファミ通編集部内が「ホントにそんなナ○ジ○クなサブタイトルなの?」と一瞬騒然(?)となったくらいだったんだから。

読者のみんなもビックリしてると思うけれど、そりゃそうだよね。いままでのシリーズ中、サブタイトルのあった『II』、『III』、『IV』はそれぞれ『悪霊の神々』、『そして伝説へ…』、『導かれし者たち』とその文字の形相だけをみれば、どれも勇敢で冒険心をくすぐるものだったはず。それが『V』では〝花嫁〟だもんねぇ。

でもこのサブタイトル、やけに具体性をもってない? いままでは、そりゃあ見た目がかっこいいタイトルではあったけど、抽象的でつかみ所がなかったように思われるのだ。でもって今回は〝天空〟と〝花嫁〟。このふたつの言葉に隠された意味って、いったい……。

サブタイトルに加えて、さらに新しく3点のキャラクターイラストが発表されたってこともビッグなニュースだ。このイラストからも、いままでのシリーズにはない独特の雰囲気が感じられたりする。いろんなイマジネーションを喚起させちゃうよね。

今回緊急発表されたのは、このサブタイトルと3点のイラスト。右の主人公のイラストは、前号でもう発表済みだったよね。イラストが4点にサブタイトル、これらの限られた情報を元にして、今回は『ドラクエV』大予測をブッ放そうではないの! さあさあ、みな様、お立ち会いお立ち会い。

これはファミ通がシナリオの堀井雄二さんの発言や、いままでのシリーズから統計して(?)編み上げたものだ。信じるも信じないも本当も嘘も、これは予測でしかないわけだからどう解釈しようとキミの勝手。でも、行間を読んでね。



主人公ANDけもの使い?

この青年が主人公だ。持っているのが杖っていうのが謎だな。彼は、とても心優しい人物で、時にはモンスターの心までなごませてしまうらしいのだ。まわりに侍らせている虎みたいなモンスター。右肩に乗っているカラスのような、これはドラゴンの子供? これら2頭もそんな彼の人柄に心を許したのかもしれない。そうすると、主人公はモンスター使い!?

彼らは一体何者なのか?

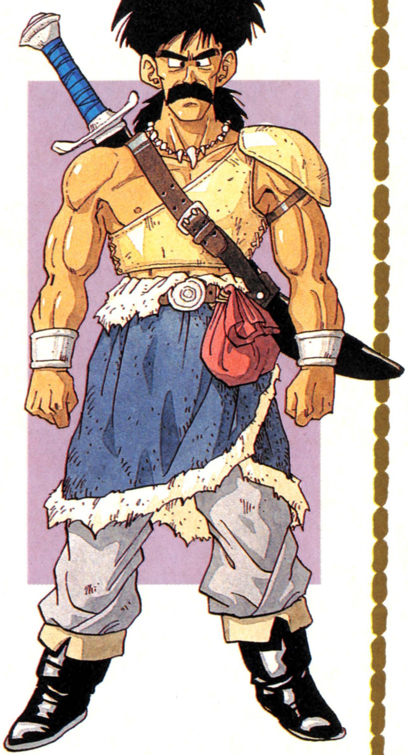
この見開き2ページに登場の4点のイラストが、今回の主役キャラたちだ。だけど……うーん、なんか強そうには見えないよね。唯一戦う人してるのが右のオヤジくらい。発売元のエニックスもこの点に関しては一切ノーコメント。でも逆に、だからこそ『ドラクエV』は、いままでのシリーズとはだいぶ異なるスタイルを持っているといえるんじゃないかな? 大予測はこのキャラクターたちの個性からいってみよう。

なんといっても主人公である左ページの青年のつぶらな瞳がくせ者だ。従来の『ドラクエ』は、仲間にどんなデレスケやかよわき(?)女の子がいても、自分の名前を登録する主人公=勇者だけは勇敢な人物である美学ってのが存在していた。だからイメージイラストも強そうな少年だったりしたわけだけど、今回は……。あと、主人公と新発表のキャラ3人の関係も、一切公表されていない。

まあ、この4人をパーティーにするのなら、主人公と剣を携えたオッサンが前方で戦闘し、あとのふたりが呪文攻撃をするようになるんだろうな。ん? はたしてこの4人はパーティーを組んでいくのだろうか? 彼ら以外に登場人物がいるかもしれない。そう、第5の男が……。おいおい、シリーズの統計はどうなったんだ?

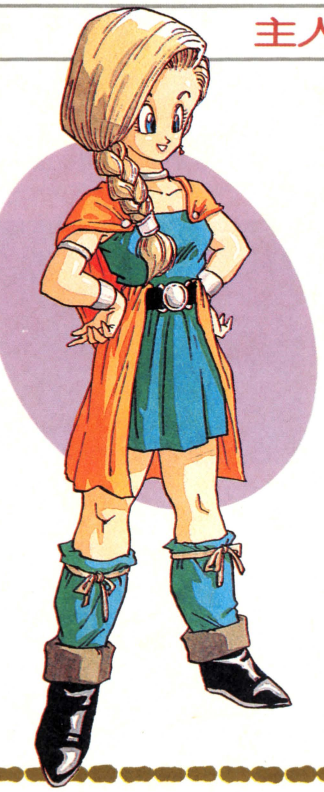
とりとめがないので、ここで確かな予測をひとつ。登場キャラのグラフィックは格段にきれいになる! スーパーファミコンなんだから当たり前かもしれないけど、これはけっこう重要なことだよね。ファミコンでの2頭身キャラが、鳥山さんのイラストそのままのサイズでフィールドを歩いちゃったりするかもね。

戦士?



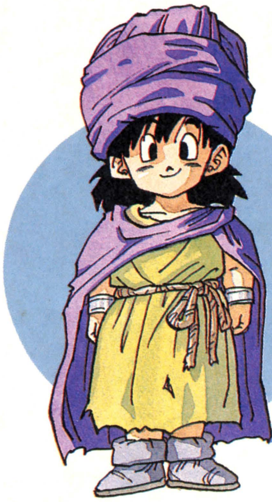
このオヤジは、いかにも戦士といったいでたちだなぁ。なんでも剣を使わせれば右に出るものがいないほどの腕前らしい。もしパーティーを組むとしたら、確実に最前列でガンガン切りまくっていくキャラクターになるんだろう。でも彼がいれば、『V』の序盤戦って結構楽に進めるのかもしれない。ところで彼をよく見てみると、どことなく哀愁を帯びた雰囲気で、『III』に出てきた主人公の父親オルテガって感じがしない? うーん、やっぱりおっさんっていう雰囲気だからそう思うだけなのかなぁ。それはともかく、エニックスや堀井さんの話によると、彼には秘められた重大な過去があるらしいのだ。んんん〜、気になる、気になって夜も眠れないよーっ!!

主人公の恋人?



この少女に関しては、〜の話によると、ってな情報が一切ないのだ。ただひたすらに謎の美少女っていうのもミステリアスで、好奇心をそそられちゃうんだよね。見ての通り、彼女は武器や防具をまるっきり身につけていない。でも肩から羽織っているマントからして、もしかすると呪文を使う人なのかもしれない。ただ、気になるのは、主人公がいままでにないタイプなので、ほかのキャラクターもただ職業で分類できるとは思えないってことなのだ。ひょっとして彼女は主人公の恋人? そんな粋な設定が用意されているのかもしれない、と勘ぐるのはヘンでしょうか……。

主人公の少年時代?



子供だ。どこからどう見ても彼は子供、もしくは少年としか見えない。彼もパーティーの一員としてモンスターと戦っていくというのだろうか? その昔、『サイボーグ009』という漫画の中にも、超能力を持つ赤ちゃんの戦士がいたが、彼も間接攻撃を使ったりしたね。それにしても、この少年のコスチュームが気になるなぁ。だって主人公のコスチュームにすっごく似てるじゃん。頭に巻いたターバン、腰につけてる袋、羽織っているマント、どれも主人公と一緒なんだよね。もしかすると彼は主人公の弟、または主人公の少年期の姿なのかもしれない。何!? 少年"期"だって? とすると、主人公はストーリー上で成長していくってことになるのかな。

サブタイトルから『V』を斬る

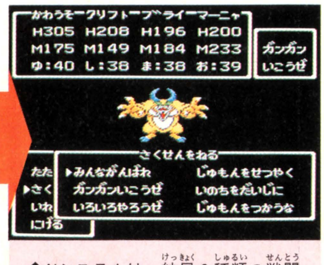
今までにわかった『ドラクエV』に関する事実は、①スーパーファミコンで発売されること②モンスターを従えた青年が主人公であること③サブタイトルが『天空の花嫁』であること、とまあこの3点のみなのだ。

とにかく今回のエニックスのガードは堅い堅い。前回の『IV』のときは、少ないながらも毎回ある程度の情報があった。最大パーティーは8人とか、AIによる戦闘とそのシステムとかね。骨子となる情報は2〜3個としても、それらにまつわる枝葉も同時に公開されていたのだ。

今回のメインニュース『天空の花嫁』というサブタイトルについての補足説明はゼロ。そこでこんな予測をたててみたぞ。



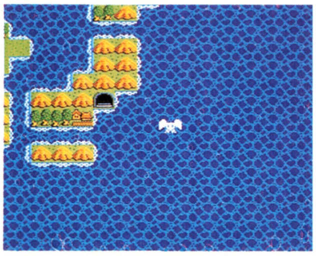
⬆これが、『ドラクエIV』発売前のファミ通予想記事。ネタは今回よりも充実しているなぁ。



⬆AIシステムは、結局6種類の戦闘パターンを選べるようになっていた。予測もけっこう当たっていた!?

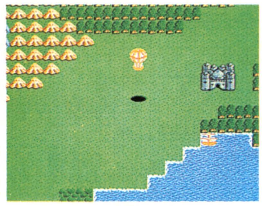
天空?

船、怪鳥、気球と、乗り物の変遷とともに『ドラクエ』の世界は広くなっていった。平面的に広くなるだけでなく、『III』からは立体的にも発展するようになっていく。


⬆『ドラクエIII』の怪鳥ラーミアだ。こいつが手に入ったときのウレシさといったら! 世界が小さく見えたものだ。

ここでいう立体とはゲーム上に実質的な空間があるのではなく、観念的に感じられる設定のことだ。怪鳥ラーミアが空を飛んで、いままで壁であった山を軽がると越えていく。単に世界が狭く感じるだけではない。フィールドの景色がいままでと一変したように感じた人も多いはずだ。これはプレーヤーの心理面で、怪鳥とフィールド面との間に高さが存在したからなのだ。画面上の見た目は重なってはいながらも、プレーヤーたちは地上とは別の世界に心を置いているのだ。これは『IV』の気球によるアプローチへと受け継がれていく。

そして今回、"天空"という言葉をサブタイトルに使ってきたという事実。これは、ゲームの発想自体が、立体的になるということを示唆しているのではないだろうか。つまり、通常のフィールド以外にもうひとつ(空の上)の世界がある……。


⬅『IV』の気球は、まさに立体的世界を代弁した。

以上の統計から、『ドラクエV』は、2層、3層構造のフィールドで構成された世界観から構成されると予測できる。ここまでいったら勘のいい読者ならピンとくるものがあるはず。そう、きっと期待を裏切らないそんな物語になると思うよ!

花嫁?

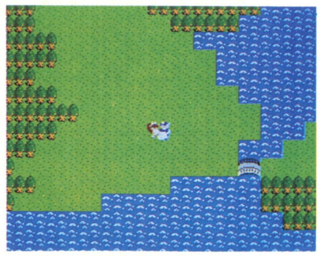
中世騎士道英雄譚を下敷きにするのは、RPGのセオリー。『ドラクエ』シリーズがこのパターンの王道であることは疑いない。『V』のシナリオもその世界を形成していると思われるけど、具体的にはどうなんだろう?

前出のどおり、現状ではシナリオについてほとんどわかっていない。ただ、このタイプのRPGは愛する人を守るためか、助けるために戦うといったテーマを持っている場合が多い。

ここでサブタイトルに使われている"花嫁"が、俄然クローズアップされてくるのだ。『V』の目的は、主人公の花嫁探しか!? と、このタイトルを聞けばみんなそう思い浮かべがちだ。仮にそう決めて予測を進めると、主人公は"天空"にいる=人間ではない、女性と結ばれるという具合になるんだけれど。人間ではないというのが曲者だな。はたしてそれは神か妖精かそれとも……。

もう、気付いている人もいると思うんだけど、今回の『V』の主人公はあくまでも男の子なのだ。女の子バージョンもあって、"天空の花婿"なんてことになったら笑えたのにね。

ほかにストーリーは、イラストが発表された女の子との絡みで予測できるぞ。あの女の子がじつは重大な過去を持ってて、ゲーム途中でそれが明らかになる。そのとき彼女は天空に召され、お姫様となって主人公を待つ、とかね。疑問が解けるまでには、もうしばらくかかりそうだ。


⬆懐かしい! ローラ姫を救い出して城に戻る『I』の感動的シーンだ。



⬅『II』の出会いは一級のシナリオで演出された。

システム、シナリオ、知りたい!

画期的な戦闘シーンに期待

スーパーファミコン版『ドラクエV』は、すでにあちこちでさまざまな憶測が流れているにことだろう。画面写真はまだ見られないけど、そのグラフィックや戦闘システムについては、大いに期待の持てるところだ。ここでは、そのあたりの内容を中心に予測してみよう。

まずは戦闘について。『IV』で初登場して大いに注目を集めたAIは、今度も採用されるのかな？もし採用されるのだったら、戦いかたにもっと自由度を持たせてほしいね。せめて『IV』の倍の8種類位のタイプがあれば、いろいろなバリエーションを楽しめるからね。戦闘の幅だって増えるし、一石二鳥だな。

モンスターのグラフィックは、いままでも鳥山さんのイラストに忠実だった。だけど今度はスーパーファミコン、すごいリアルなグラフィックが期待できるね。細かく描き込んで、つやつやしたスライムが、お目見えする可能性も大だ。さらに希望としては『I』のときにあった背景を復活させてほしい。それも地形に合わせた、すごくリアルなグラフィックでね。

グラフィックなどの視覚的な予測、むしろファミ通内の希望では、戦闘時のコマンドにぜひ漢字を使って欲しい。〝戦う〟、〝逃げる〟、〝呪文〟、どう、けっこうさまになるでしょ。英語でもいいなあ。〝FIGHT〟、〝MAGIC〟……おしゃれな感じだなぁ。

もうひとつ、戦闘中で気になるシステムがある。モンスターの合体だ。『IV』でスライムが合体してキングスライムになったときには、びっくりすると同時にこんな発想もあるのか、と感嘆させられたものだよね。スーパーファミコンのウリ、回転、拡大、縮小機能を思いだして欲しい。あんな機能を使って演出してくれたら、驚きと喜びは何倍にもなるというものだ。ちなみに、希望としては（〝予測〟というよりも〝希望〟が多いページだなぁ）モンスター分身や代表を出しての一騎討ちといった演出も見てみたいぞ。

最後に、主人公がモンスターをてなずける技を持っているかもしれないという予測をしたよね。戦闘中にてなずけるのなら、コマンドにもきっと反映されるはずだ。どんな方法をとるんだろうね。



堀井雄二証言①

今回の主人公は、今までとはかなり違いますよ。じつをいうと彼はとても心の優しい人物でそのやさしさが、怪物の心までなごませてしまう。

堀井雄二証言②

今回は以前と逆で、ボクのほうがシナリオが決まっていて、マップ作りもほぼ終わっているよ。モンスターのデザインが一番進んでいるかなぁ。



周辺イベントはどうなる？

戦闘以外で気になるのは、なんといっても乗り物だろうね。前述のとおり、乗り物は船、怪鳥、気球と進歩してきたわけなんだけど、さて『V』では？

まず絶対に外せないのは、やっぱり船だろうね。『II』以来、シリーズには欠かせないアイテムになっているわけなんだから。ただ、いままでほどの使用頻度はないと思うな。同じパターンを何度も使うほど堀井さんは、ぬるくはないのだ。

さて問題の飛行アイテムは何になるのか。今回はどうも人智を越えた、いわば神の力のようなもので飛行するような気がする。なにしろ『天空の花嫁』だからねぇ。天の力を使ったオーラの様なものに包まれて浮かんだり、移動したりすると思うのだが……。

とまあ、今回の予測では、戦闘と乗り物の話をしたわけだ。本当のことがわかるまでにはまだしばらくの期間が必要なようだ。

堀井雄二証言③

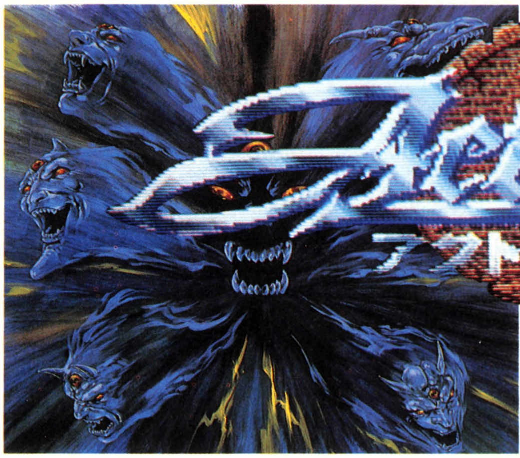
仮にまたスライムが出るとしても、ずいぶん立派に見えるんじゃないかな。『V』ってグラフィックの緻密化でかなりメモリーを食われそうだよね。



…次号はモンスターのドット絵を大公開!!

'91年スーパーファミコン最新情報

- ●アクトレイザー
- ●ガデュリン
- ●SD ザ・グレイトバトル
- ●ジャンボ尾崎のホールインワン



はるか昔、神と悪魔との存亡をかけた戦いがあった。結果は悪魔の勝利。神は失脚し、神を失った大地は荒れて、人類は滅んだ。そして今、神は再び立った。神は人類のために何をしてあげるのだろうか。そして……。

エニックス　12月16日発売　6メガビット　8000円

キミが模範的な神さまになれますように!!

『アクトレイザー』の世界は、フィルモア、ブラッドプールなど6つのエリアに分断されている。キミは神となって、人類に6つのエリアを取り戻してあげなくてはならない。最初はフィルモアから挑戦していくのが、正しい道のりだ。

フィルモアに降り立ったら、まずアクションゲームが始まる。このアクションゲームをACT1と呼んでいる。ACT1をクリアー(ボスを倒す)すると、クリエーションモードというシミュレーションゲームが始まるのだ！

クリエーションモードでのキミの仕事は、人類の人口が増えるようにいろいろと指示を出すことだ。ある程度人口が増えると、人類はエリア内にある、悪魔の巣という場所を破壊し始めるぞ。4つある悪魔の巣を全部破壊すると、大ボスがいる場所への入り口が開く。

そして再びアクションゲーム、ACT2が始まる。ACT2をクリアーすれば、フィルモアの土地は完全に人間のモノになるぞ。さぁ、まずフィルモアを攻略してみよう!!

神さまの基地、天空城を使いこなせ！

神さまはACT1や2に挑んでいないときは、いつも天空城にいる。天空城は世界のどこにでも飛んで行くことができて、とっても便利なのだ。

天空城にいるときは、8つのコマンドを使うことができる。一番基本的なコマンドは、人々を見るってヤツと敵と戦うってヤツだろう。それぞれクリエーションモードへ入るコマンドと、ACTに挑むためのモノだよ。

天空城にいるとき、いつも画面中央にいる人物は、天使だ。クリエーションモードに入ると、天使がカーソル代わりとなって地上で働くのだ。

天使は地上の人間の代弁者でもある。天使からの進言は、メッセージウインドーに表示されるから、絶えず注意を払うように。

天空城では、ゲームの途中経過をセーブすることもできるぞ。まさに、神さまのベースなのだっ!!

天空城の画面

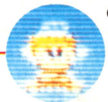


●現在の位置
天空城がどのエリアの上空にあるのかが、一目でわかってしまう。マップ画面を見なくても、エリアを確認できるわけね。

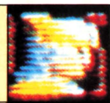
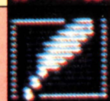
●アイコン
天空城で使えるコマンドは、全部で10種類。このウインドーの右にある小さなウインドーで、アイコンの解説をしてくれるよ。

●人口
現在神さまがいるエリアの人口と、世界の総人口を一度に表示している。便利でしょ。

●スペシャルパワー
奇跡を行なうために必要な力。クリエーションモードで、小悪魔を退治すれば回復！



●メッセージウインドー
エンジェルのアドバイスや、人間の話がここに表示されるのだ。神の力を見せてやろう。

移動	天空を移動		地上にいる人々が発展しているかなど、様子を見るためのコマンド。天空城の内部から外のマップ画面に移動するのだ。	状態	神の状態		プレーヤーの神としての力を知るためのコマンドだ。次のレベルに到達するために必要な人口数も表示されるぞ。
移動	人々を見る		天空城から地上のクリエーションモードに移行するぞ。各エリアのACT1をクリアーしていなければ使えないのだ。	状態	町の状態		街の状態を見るのだ。このコマンドで街の発展状況を知ることができるぞ。発展に問題があったら対策を練らないとね。
戦闘	魔物と戦う		地上に棲む魔物と戦うのだ。要するにアクションモードになるってこと。ゲーム開始直後では最重要コマンド。	その他	世界を記録		キミが一生懸命に構築した世界をセーブするのだ。セーブできる世界はひとつだけ。友達に貸すときには気をつけよう。
戦闘	魔法を選ぶ		アクションシーンで使う魔法の選択をするぞ。もっとも、ゲームを始めた直後では魔法を持っていないんだけどね。	その他	表示の速さ		画面内に表示されるメッセージスピードを調整できるコマンドなのだ。一番見やすく感じるスピードでプレーしよう。

マークの見方

不思議な気分になりたい　気軽に遊びたい　腕だめしをしたい　ハラハラどきどきしたい　ストーリーを楽しみたい
頭をひねってみたい　スピード感を味わいたい　ファンシーな気分になり　スカッとしたい　ひとりで遊びたい　ふたりで遊びたい

フィルモア～ブラッドプールまでの攻略の流れだ

キミがフィルモアで経験する、ACT 1、クリエーションモード、ACT 2というゲームの流れは、ほかのモードでも共通のモノだ。

さて、つぎのエリアであるブラッドプールに向かってもいいけど、チョット待って。人類の人口の増減は、ACTでの神さまのヒットポイントに直結するのだ！

アクションゲームがニガテな人は、つぎのエリアに行かないほうが賢明。攻略済みのエリアの人口を増やして、神さまのヒットポイントを増やそうじゃないの。血気をちょっと押さえてガマンガマン。



➡人口が増えたので、ヒットポイントが増えたっ!!



⬆人類の文化レベルが上がると、高度な建築物を建てたり、稲作を始めたり……。

いまだに遊び方がよくわかんない人のために



⬅悪魔たちが占領する大地。神さまが降り立って、剣と魔法で悪魔どもを駆逐するのだ。失敗しても、天空城に逃げ帰ればヨイぞ。負けてもペナルティーがないのは、ウレシイよね。





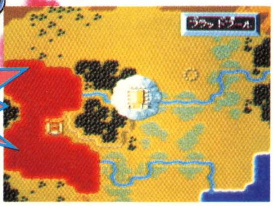
⬅とりあえず、悪魔がいなくなった。人間を増やして、悪魔が湧いてくる悪魔の巣を封印させよう。人類はとってもワガママ。相談ごとを持ちかけられるから、可能な限り解決してあげること。



生め増やせ



⬅もうこのエリアは、完全に人間のもの。アクションゲームが得意な人は、ヒットポイントなんて少なめでいいわけ。人口を増やさずに、つぎのエリアに挑戦することをおススメする。



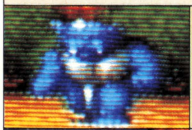


⬅悪魔の巣を4つとも封印する。影の総番……じゃなかった大ボスとアクションゲームで対決だ。人間が戦いに役立つモノをいろいろと探してくれているハズだから、けっこう楽な戦いかも!?

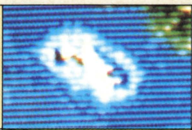


新しい土地へ行く

フィルモアのACTで登場する怪物たちだっ!!



イビル
魔族のなかで、下級に属する邪妖精。武器を持つことができない。カサンドラに棲息。



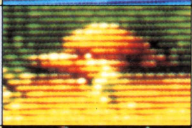
ゴル
森の妖気が生み出した怪鳥。光る物を襲撃する。何羽かはイビルに飼われているらしい。



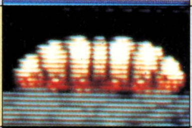
マスターグール
洞窟の奥に住む死の世界の住人。体毛が赤いのは、犠牲者の鮮血を全身に塗りたくるからである。



イギー
森に棲息するサルが、闇の波動によって凶暴化したモンスター。木の枝から跳躍して襲いかかる。



マンドラゴラ
人面樹から産み落とされた奇種。その外見は人の顔に酷似。成長すると人面樹の新木となる。



ラルヴァ
生き物の悪夢を喰って巨大化したイモ虫。餌の対象がグールなどにも及ぶこともある。



ヘルホーネット
火炎地獄に棲む巨大なハチ。その姿は亡者の青白い炎に包まれている。



スカルバット
闇に潜み、死肉を喰らうコウモリ。尾の先には速攻性の猛毒が含まれる。ただし、神には無効。



カーズボーン
無念の死を遂げた者の頭蓋骨が集まってできた骨柱。赤く燃える怨念の魂を吐いて、攻撃する。



人面樹モンドル
齢二百年の妖木。生き物の魂を喰って生き、その魂をマンドラゴラとして産み落とす。

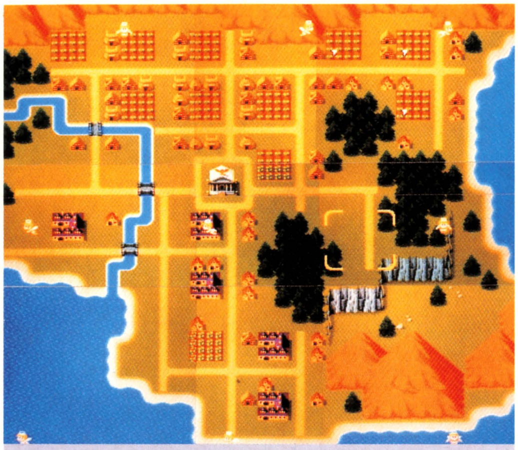


グール
腐肉喰いの異名を持つモンスター。洞窟の暗くジメジメした所に好んで棲息。



ドラゴントゥース
ドラゴンの牙より生み出されたモンスター。ミノタウルスの神殿への間を死守している。

懇切丁寧なフィルモア完全攻略だぞ



このマップは、悪魔どもを追い払ったあとのフィルモアのものだ。かなり発展しているでしょ!? 北西の悪魔の巣から攻め始めると、調子よく先にすすめるぞ。

マップを見たときに注意してほしい

かなり地上に接近すれば、天空城からでも地表のようすを見ることができる。中心にあるのが、神殿。ACTではその近くにある石像に乗り移って、敵と戦うという設定になっているのだ。川や崖などの、地理的位置も大事なポイントだよ。

どこのエリアでも、悪魔の巣は必ず4つあるはずだ。小悪魔が巣から生まれてくるから、エンジェルを待機させておこう。小悪魔を倒せば、SPが回復するぞ！

●神はどこに降りるか!?



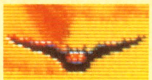
神殿といえば、神さまが降り立つとこに決まっているよね。でも最初は神殿に入れないぞ。ACT I で悪魔退治だ。

●男女はどこに住む!?



ACT I をクリアーすると、神殿にふたつの光が降りてくる。アダムとイブなのね。うひょ。エッチなカンジ!?

●どんな小悪魔がいるの？



人間をさらったり、建物を破壊したりするこまった小悪魔。エンジェルの矢で殺そうぜ！SPも回復するし。

●悪魔の巣はどこに!?



悪魔の巣の位置を、いつも把握。わけのわからない方向に町を作らないようにしよう！さぁ、バシバシ封印だ。

神はフィルモアのACT1に突入する

フィルモアのACT I は、深い森の中だ。スタート地点からちょっと右に行ったところに崖があるけど、イキナリ危険ポイントだ。この崖、トントンと降りがち。でも、崖下にはイバラが待ち受けているんだよね。落ちると、痛いぞぅ。

イバラはACT I のあちこちに登場して、神の行く手を阻むぞ。要領よく行きたいなら、丸太でできたリフトをうまく乗り継ぐってのがポイント。地上を歩くよりも敵数が少ないのも、ウレシイよね。

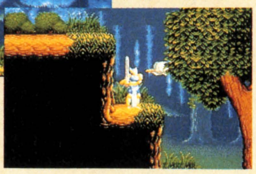


A チェック いきなりトゲっ!?

初心者が、必ずはまるトラップ!? 敵のイギーも同時に登場する！ パニックになるなよ！



石像が動く
⬅石像に神の命が降りてきて……。今戦いが始まる！



いきなり死ぬ!?
➡ここで、駆け降りたくなる心境っ!!

B チェック リフトが楽よ！

地面を行くと、敵がワンサカ出てくる。リフトから落ちないように行くのが、ベストだぞ。



上を行くか
⬅イギーが邪魔だけど、木の上は敵が少ないね。



下を行くか
➡いちいち敵が出てきてうるさい！ 鳥型の敵も来るし！

C チェック モルドルに注意

モルドルを倒せば、丸太が現われてさらに右のほうへ行けるようになる。でも強いんだよねぇ。

先に進める!?
➡モルドルの首が破裂。同時に丸太が突出っ!!



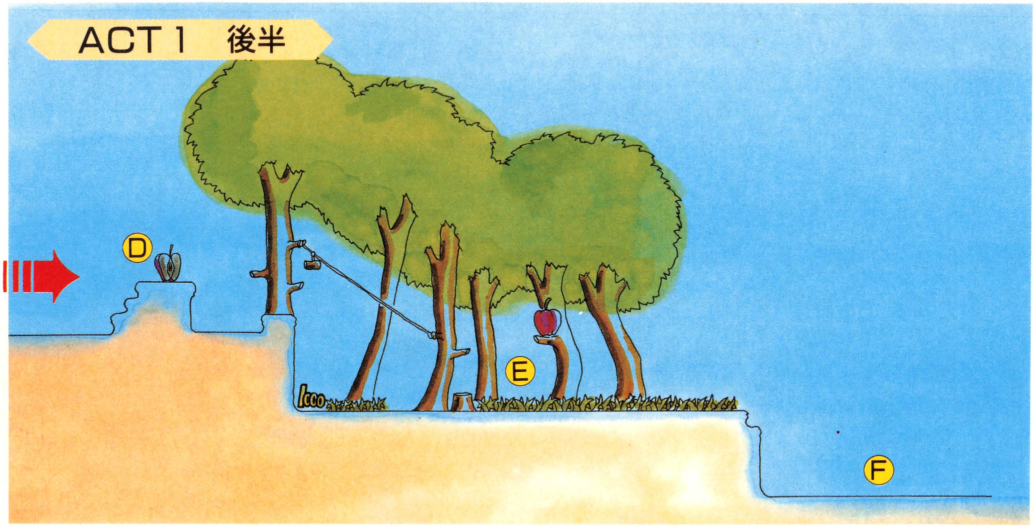


タイミング
⬅首が弱点だ。ジャンプして、集中的に首を攻めること。

モルドルのあと!

ACT 1 の後半だ。リフトがなくなるので地上を行くしかない。でも、眼前にはイバラの海! そのうえイバラの海には、巨大な木のバケモノがいたりする。絶体絶命とか思っちゃうけど、あきらめてはダメだ。木のバケモノは、ウッドストックといってキミの敵ではない。

ウッドストックの手に乗って、イバラの海を渡りきるってのが、ココでのポイントなんだよね。そして、いよいよボスと対決だ。上背のあるボスなんだよなぁ……。



D チェック 体力回復!!

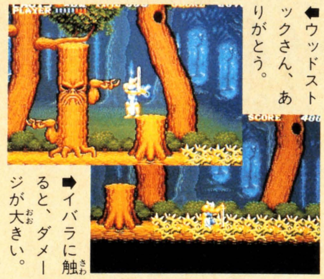
ありがたいことに、いきなり体力回復アイテムが……。アイテムは、たいてい石像の中に封じ込まれている。剣で石像を破壊して取り出さそう。Dの位置からちょっと右に行くと、窪地になっている。狭い場所で敵とツーショットになるなよ!



⬆やりっ! ハーフアップルだ。体力が4分の1だけ回復するよ。

E チェック 味方!?

ウッドストックは、同じ木のバケモノでもモルドルとは大違い。敵ではなく、キミの味方なのだ。ウッドストックの手の平に乗って移動すれば、イバラの中に身を投じなくていいってわけだ。ただ、思い通りに動いてくれないのが残念だ。



⬅ウッドストックさん、ありがとう。

➡イバラに触ると、ダメージが大きい。

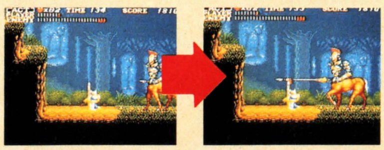
F チェック ボスと対決

フィルモア、ACT 1 のボスは、上半身が鎧を着けた戦士、下半身が馬という怪物だ。崖下の安全地帯をうまく使って、倒してしまおう。最初に遭遇するボスだけに、それほど強くないのだ。



⬅セントールの武器はヤリと、ヤリ先から出る電撃だ。

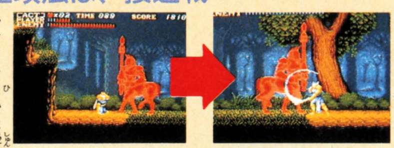
●ヤリはしゃがめば避けられる



➡とりあえず、しゃがんでみる。

⬅ヤリは虚しく、頭上を往復。

●正攻法は、接近戦



➡ヤリを引いた瞬間に接近!

⬅ひたすら切りつけるだけだ。

●ここが安全地帯



ここにいろ!

⬅左の崖下にいれば、敵の電撃もヤリも届かない。うれしいね。

➡キミの剣は届くから、簡単に敵を倒せてしまうというわけさ。楽でしょ!?

『アクトレイザー』はこんなゲームだ

神と悪魔の戦いという、宗教的なテーマに挑戦したアクション+シミュレーションゲームだ。自分は神となって、下界の人間たちと関わっていく。主人公はあくまでも神であるキミなのだが、ゲームクリアーのカギを握るのは絶えず人間たちだったりする。

人間どもはワガママをしょっちゅう言ってくる。森を焼いてくれ、農業の技術を伝授してくれ、ティファニーのオープンハートを買ってくれ(ウソ)など。いちいち聞いてあげなくてはならない。

人間を増やす作業を無視しても、ゲームを進めることはできる。ただ人口が増えないと、神のヒットポイントも増えない。結果的に、アクションゲームのときに、神であるキミが苦しむのだ。弱いものに助けられる、強い神。このヘンのジレンマが心地良いゲームだ。



⬆クリエーションモードだけで遊びたい人、アクションゲームだけで遊びたい人。必ずいると思うんだよね。なんでも隠しコマンドで、可能だとか……。

見どころ聴きどころ

- シーモンキーなカンジ!!
- アクションゲームがかなり難しい
- 神の力を感じるようになる
- 要領をつかめば短時間でクリアー
- 人の動きがカワイイ
- ひとつぶで2度おいしい!?

そしてフィルモアにふたりの男女が降りたった…

セントールがいない大地!!

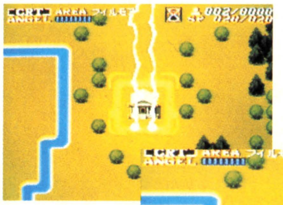
ACT Iのボス、セントールを倒すと、フィルモアの地上は人間の住める大地になる。最初の人口は男女ひとりずつ、計2名ってわけだ。

キミはSPという数値の範囲内で、奇跡を起こすことができるぞ。奇跡を起こすたびに、SPは減っていくという仕組みだ。森を焼く、雨を降らせるなどの奇跡を使って、人類が生活しやすい環境を作っていこう。神さまの本領発揮だね。

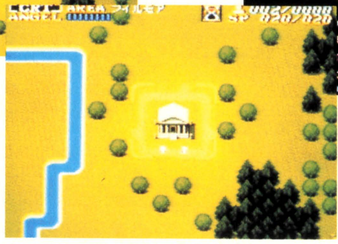




男女なのだ
⬅フィルモアに雷光がふたつ。



カワイイじゃん
➡シーモンキーを育てる心境になって、ふたりを見守ってあげましょう。神さまだもんね。



話を聞いてあげる
⬆話を聞くというコマンドで、ふたりの話を聞いてみる。ワガママ言い放題のふたり。仕方ないかな。

4つの悪魔の巣を封印するのだっ!

人間たちを悪魔の巣まで誘導しながら、同時にキレイな町作りをするってのが理想。コンポーネントと呼ばれるマス目を動かして、人を誘導していこう。コンポーネントで指し示した通りに、道や町ができていくのは感動モンなのだ。

さて、悪魔の巣まで人間をなんとか誘導できたとしよう。でも封印するためには、人類が狩りの技術を覚えていなければダメだぞ。



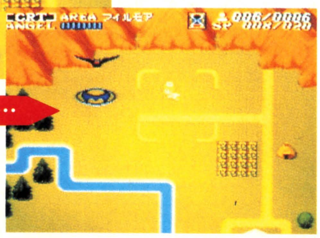
奇跡を使う
⬅木がジャマで、人が生活できない。奇跡を起こして、木々を焼き払ってしまう。



道を示す
➡コンポーネントを動かして、人々を導いていくのだ。細かい指示ができるわけじゃないけど、ボスなカンジ。



町ができていく
⬅道ができて、家が建って、畑ができて……。なんとか、人が住めそうなカンジがしてきたネ!



封印したいが…
➡悪魔の巣まで誘導したのに、封印を始めてくれない。どうすればいいの。

悪魔の巣を全部塞ぐのは、けっこう大変!!

悪魔の巣は4つもあるわけだ。4つの悪魔の巣全部に人類を誘導して、潰しまくっている間に文化もけっこう発達しているだろうね。

人類は何かを発見したり、開発したりすると、キミに逐次報告してくるぞ。また捧げ物という形で、技術や魔法を使うためのアイテムを持ってきてくれるのだ。ありがたくいただいておこう。この捧げ物をうまく使わないと、この先攻略できなくなってしまうことも!

たとえば、つぎのACT2で登場する、大ボスのミノタウルス。最低炎の魔法くらい持って戦わないと、苦戦は必死だろう。人類に、ガンガン利口になってもらうべし!

●狩りを覚えてほしい

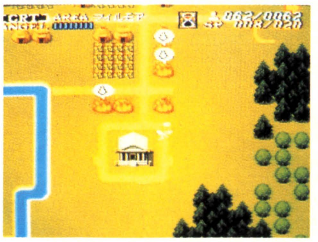


➡演出なんだけど、動物が現われる。おうおう、狩りをしてるぞ。



⬅狩りを覚えれば、武器の使い方を覚えるってわけだね。これで、封印ができるぜっ!

●小悪魔が出てきてコンニチワ





⬅悪魔の巣から小悪魔が飛んできて、建物を破壊する。人をさらっていく小悪魔もいるぞ。

●橋を作る土木作業



⬆悪魔の巣が、川の向こうにあるせいで封印できない。



⬆橋をかけて、人が移動できるようになればいいんだよね。

●やっと封印したとさ……



この調子でいけ!?
⬇巣を破壊して、燃やしてしまう。これでちょっと安心!?



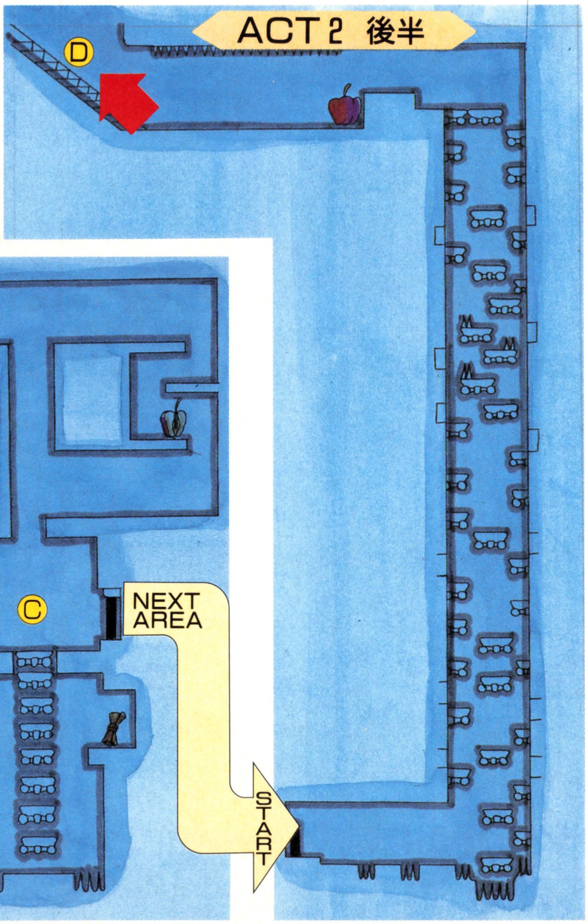
儀式が始まった
⬆どうやら儀式が始まったらしい。厳粛なムード?

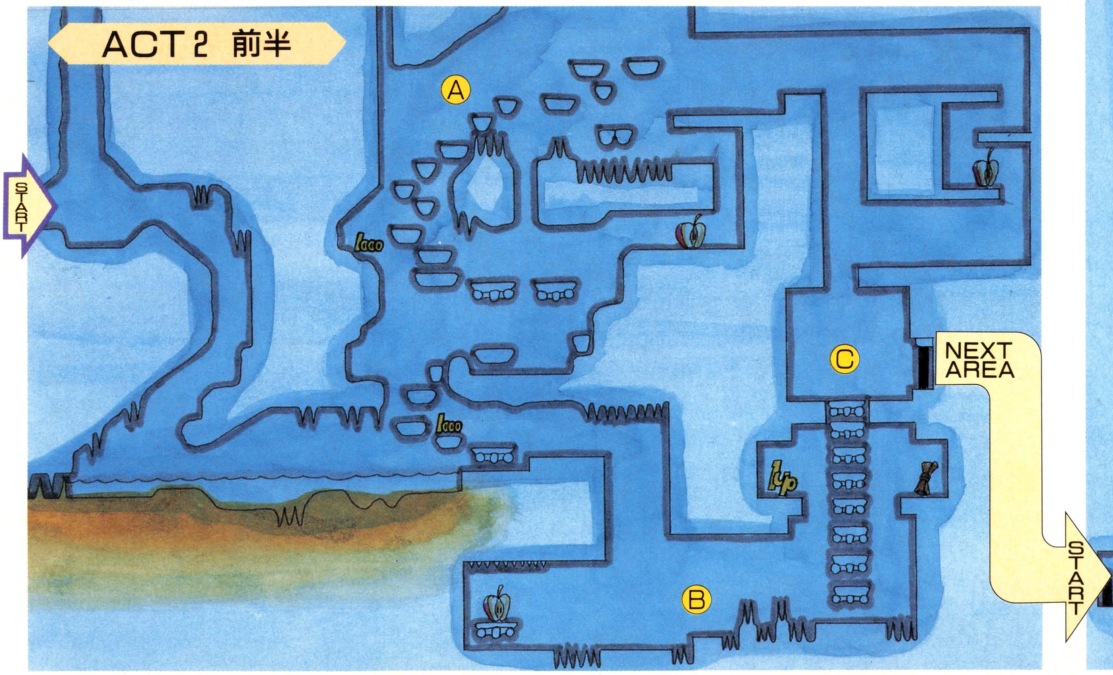
フィルモアを治める大ボスが目覚めたぞっ!!

これだけ知っておけば超楽チン

4つの巣を封印すると、大ボスがいるACT 2への入り口が開くのだ。天空の城へ戻って、ACT 2に行く準備を始めよう。持っていく魔法を決めてたり、セーブをしたりと、準備ができたら……。

ACT 2は、ACT 1と比べるとかなり難易度が高くなっている。ヒットポイントが少ない、つまりレベルが低いと思うんだったら、クリエーションモードに戻ることだ。アクションゲームの不得意な人は、人口を増やしてヒットポイントを上げて、戦いを少しでも有利な状態にしておきたい。そして下のマップを参考に、ダンジョンになっているACT 2を進撃だ。





A チェック 上のコースか

ダンジョンは上下2ルートになっている。上のコースでは、石を飛び渡りながら先へ行くのだ。



⬅比較的敵が少ないので、初心者向けかもしれない。

B チェック 下のコースか

下のコースには、体力回復のアイテムがいっぱいある。でも、とがった岩があちこちに! 痛そう!



⬅トラップだ。ニードルが飛び出してくるぞ。

D チェック ボスミノタウルスは、跳ねる

ボスのミノタウルスには、残念ながら安全地帯はない。大きな跳躍のあと、キミの頭上に飛び降りてくる。うまく利用すれば、もしかして……。



⬆壁の飾りを利用して、ボスのところまでやってきたのだ。



撃つ

⬅斧の先から、火の玉を発射する!



跳ねる

➡左右にジャンプさせるように誘導する。

ワンパターンに持ち込めば!?



⬅左右にジャンプさせて、ワンパターンに持ちこんで切る。決めは、魔法でね!

C チェック 堅い敵!!

上下どちらのルートから来ても、この小部屋に入ることになる。中ボスドラゴントゥースがいて、倒さないと先に進めない。かなり手ごわい。



⬅6回ほど剣で切りつければ、死ぬ。



➡魔法で一気にカタをつけようか!?

スーパーファミコン初のRPGだ

ガデュリン

セタ　'91年3月発売　8メガビット　8800円込

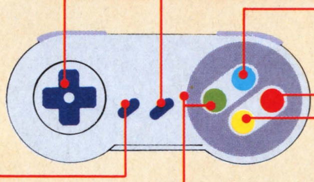


『ガデュリン』は、スーパーファミコンで一番最初に発売されるロールプレイングゲームだ。スーパーファミコンの機能をフルに活かしたゲームだ。

スーパーファミコンならではの、ビューティフルなグラフィックで楽しめるロールプレイングがついに登場するぞ。スーパーファミコンの機能を存分に活かして、今までにないようなロールプレイングゲームになっているぞ。たとえば、ゲーム中のイベント、ビジュアルシーンでは、アニメーションしまくっちゃってもうスゴイのなんの。これは必見ものだぞ。さらに戦闘シーンで敵が出現するとき、モザイクがだんだん細かくなって敵の姿が現われるのだ。

ゲーム画面は『ドラクエ』のような上からの見下ろし型で、最大4人までのパーティーになる。もちろん仲間になった人たちは、主人公の後をゾロゾロとついてくるのだ。このゲームの物語は、4つのシナリオから成り立っている。今回紹介するのは1章の最初の部分、妖精ファナを仲間にするところまで。そして、ゲームで使われるコマンドの紹介をしちゃうからね。このゲームで使われるコマンドは、そんじょそこらのものとはチト違うんだな。

操作方法



■✚ボタン
主人公、リュウの前後左右の移動と、カーソルを上下左右に移動。

■スタートボタン
戦闘シーンで押すと、"にげる"のコマンドを自動入力する。

■Xボタン
コマンドのオートキャンセル。ウインドーを初期状態に戻したいとき使用。

■Aボタン
コマンドのウインドーを開くとき、コマンドを実行するときに押す。

■セレクトボタン
いつでも、どこでも、このボタン一発で拡張コマンドのウインドーを開く。

■Yボタン
ステータスと現在地点のウインドーを表示。もう一度押すと消える。

■Bボタン
アクティブコマンドの実行。コマンドの1ステップキャンセル。

フィールド上での基本操作はコレだ

人と話したり、宝箱を調べたりアクティブなことをするときは、Bボタンひとつでオーケー。道具や魔法を使うときは、Aボタンでウインドーを開いてから行なうのだ。



戦闘シーンでの基本操作はコレだ

おもに6つのコマンドを駆使して、敵を倒すのだ。このゲームならではの"ゆうげき"や"そうだん"などのコマンドがあり、それらを使って多種多彩な戦闘を楽しむのだ。



『ガデュリン』はこんなゲームだぞ

「ガデュリン」といえば、東宝オリジナルビデオから同名のビデオアニメが出ているのだ。ゲームはアニメを原作として作られていて、登場する主人公やヒロインなど、キャラクターの基本設定などはビデオアニメに準ずる形で作られているみたいだ。しかも、8メガビットの大容量を活かして、今までファミコンではなかなか難しかった、アニメーション処理をガンガン使って演出を盛り立てている。

戦闘シーンでのコマンドは、今までになかったタイプまであり、より深く戦術的なバトルができて、まるで歴史シミュレーションの戦のような感じで楽しめるのだ。しかも、ゲームの随所にスーパーファミコンならではの特殊機能。回転やモザイクも使われていて、ユーザーを飽きさせないようになっている。



⬆ビデオにも勝るようなビジュアルシーンだ。こんなカワイイ子がでてきてアニメーションまでしちゃうのだ。これぞスーパーファミコンならではだね。

見どころ聴きどころ

- シナリオが4つもある
- ビジュアルシーンがすごい
- 多彩なコマンド
- あきのこない戦闘シーン
- メッセージが色わけされている
- BGMがゲームを盛り立てる

フィールド上ではこのコマンドを使って冒険だ

フィールド上で使えるすべてのコマンドの特徴をじっくり紹介するぞ。

このゲームでは、フィールドでよく使われる、"話す"や"調べる"などのコマンドは、Bボタン一発ポン！ で済ませるのだ。普通に使うコマンドは、Aボタンを押してから入力するようになっている。コマンドは全部で5種類あり、そのコマンドもさらに何種類かに細かく分かれている。このほかにも、ふだんはあまり使わないコマンドはセレクトボタンを押して呼び出すようになっていて、とても親切。そのコマンド類を紹介するぞ。

メインコマンドのウインドーを開け



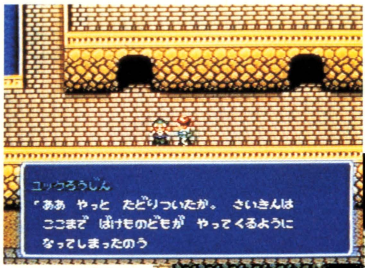
⬅フィールド上ではAボタンを押して呼び出すのだ。

拡張コマンドを使うのだ



➡拡張コマンドはセレクトボタンを押して使うのだ。

なにか行動をおこすときは



⬇宝箱の中身を調べるときにも、宝箱の前に立ってBボタンをポンと押せばオーケー。



⬆人と話をするときには、人の前に立ちBボタンをポンと押してやればいいのさ。

▶どうぐ

アイテムを使ったり捨たりするコマンド。道具は4つの系統からなっていて、"こどうぐ"は、傷薬などのよく使う道具。"いろいろ"は、たまにしか使用しない道具。"せんとう"は、バトルモードでしか使えない道具。"ぶそうぐ"は武器や防具。それぞれ系統ごとに分けて持てるのだ。



⬅道具コマンドは4つの系統に分かれていて使いやすいのだ。

▶まほう

魔法を使うコマンド。フィールド上で使えるのは回復系や特殊な魔法。ウインドーに書いてある魔法の名前の横にある数字は、その魔法の消費MP。ひと目で分かるようになっているのだ。そして、魔法の名前が緑色に変化したものは、MPポイントがなくて使えないという意味なのだ。



⬅リュウは魔法が使えないが、ファナなら唱えられるぞ。

▶そなえる

冒険や戦いに備えるときに、道具や魔法を使ってHPを自動的に回復させたり、パーティーの隊列を並べ替えたりするときに使うコマンド。だから、体力を回復したいとき、いちいち道具や魔法を選んだりせずにすむので、ものすごく楽チンなのだ。



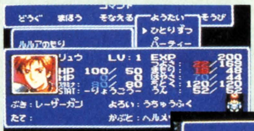
⬇並びかえもこのとおり。今までの並び順までもわかっちゃうのだ。



⬆敵との戦いに備えて、このコマンドを使って体力を回復するのだ。

▶ようたい

現在のパーティーの状態を見ることができるコマンド。このコマンドを選ぶと、さらに"ひとりずつ"と"パーティー"のふたつが表示される。"ひとりずつ"を選べば、詳しい状態がわかる。"パーティー"だと全体の状態がわかっちゃうというワケ。



⬇パーティー全員の体力やMPの値を一目で見ることができるのだ。



⬆メンバーの細かいパラメーターまで、詳しくわかっちゃうのだ。

▶そうび

武器や防具などの装備を変更するコマンド。このゲームはほかのRPGと違って、パーティー全員の装備を、まとめて行なう形式になっているのだ。だから、武器の受け渡しなども簡単にできる。しかも現在装備している武器の強さの値と、装備後の値が一目でわかるようになっているのだ。



⬅装備すると、攻撃力がどのくらい変化するのかがわかるぞ。

▶かたりて・きおく

セレクトボタンを押すことによって使える拡張コマンド。"かたりて"を選べばメッセージスピードを4段階に調節できる。そして"きおく"は、よく使うコマンドをひとつのボタンに覚えさせ、それを押すことによってコマンドを使用できるのだ。



⬇複雑な操作が必要なコマンドが、ボタン1発で済ませるようになる。



⬆メッセージスピードを自分の見やすいよう4段階に、細かく調節できるのだ。

戦闘ではこのコマンドを使ってバトルだ

今までのRPGとは、ひと味違うコマンドの特徴を紹介しちゃうぞ。

戦闘シーンで使えるコマンドは、基本的に6種類ある。基本となるコマンドはさらに何種類かに分かれ、より多彩な戦術を楽しむことができるのだ。このゲームには、今までのRPGには見られなかった〝ゆうげき〟や〝そうだん〟などのコマンドがあるが、今回はそれらを詳しく紹介しよう。さらに、このゲームならではの、スタミナのシステムも詳しく紹介しちゃうぞ。

コマンドを駆使してモンスターを倒せ



⬅6つのコマンドを使いこなして、敵のモンスターをぶちのめすのだ。

拡張コマンドは戦闘中でもオーケーだ



⬅戦闘中でもセレクトボタン一発で、メッセージスピードなどが変更可能だ。

スタミナの値に注意するのだ

スタミナとは戦闘するにはなくてはならないパラメーターだ。いくら体力があっても、これが0だと戦闘ができなくなっちゃうぞ。つねに注意しておくようにね。



⬅スタミナは何もしなければ自然と回復するのだ。

▶こうげき

〝こうげき〟はRPGの戦闘シーンには、なくてはならない基本中の基本コマンド。敵が複数のときは、カーソルで選んで攻撃目標を選ぶのだ。そして、装備している武器を使ったり素手で、敵のモンスターをボコボコにたたきのめすのだ。

➡敵を倒すのはこのコマンドだ。武器や素手でモンスターをやっつけろ。





⬅敵が複数いるときは、カーソルで攻撃目標を決めてから攻撃するのだ。

▶にげる

戦いをやめて、スタコラサッサと逃げちゃうコマンド。逃げ方も3種類あり、〝そっこう〟は読んで字のごとく速攻で逃げる方法。〝くらまし〟は姿をくらまして逃げる方法。〝ばらまき〟はGOLDをばらまき、敵が気をとられている間に逃げる方法。

➡逃げる方法は3種類もあり、敵によって効果的な逃げ方があるのだ。





⬅動きの鈍そうな敵に対しては、すばやさを要する速攻逃げがお得だぞ。

▶どうぐ

持っている道具を使って何かをするコマンド。傷薬などの回復系の道具を使って、体力を回復したり、フォトンボムなどの攻撃アイテムを使って、敵を攻撃することもできる。そして、戦闘シーンでは〝そうび〟のコマンドがないため、武器を装備したり外したりを、このコマンドで行なうのだ。



⬅リュウの体力がピンチになってきたら、道具を使って回復するのだ。

▶ゆうげき

普通に攻撃するときとは少し違って、味方に攻撃してくる敵を待ちかまえて随時攻撃をするコマンド。パーティーの中の誰に攻撃してくるかはわからないが、攻撃してきた敵はすべて迎え討つことができるのだ。そのとき、自分自身のところで遊撃すれば、敵を返り討ちにできるのだ。



⬅自分自身に使って、敵が攻撃してきたところを返り討ちにしてやれ!!

▶ぼうぎょ

自分自身や仲間を守りたいときに使うコマンド。防御するときに自分自身を選べば、自分で防御を行なう。そのとき、仲間の防御を選べば仲間に与えられたダメージを身代わりになって受けるというもの。うまくいけば、敵からのダメージを受けずに仲間をかばうことだってできる。



⬅仲間を防御することもできるが、今はリュウひとりなので自分で防御しろ。

▶そうだん

敵と交渉するコマンド。〝ねがえり〟を使えば、敵を寝返らせその戦闘中は仲間として一緒に戦うことができる。〝ゆうわく〟は宝石などをつかって寝返りの誘惑ができるぞ。〝とりひき〟は、敵に宝石やGOLDを渡して見逃してもらうときに使うのだ。

➡勝てそうもないときに使って、敵から逃れるのも戦術のひとつだぞ。





⬅GOLDや宝石をモンスター様に献上して、見逃してもらうのだぞ。

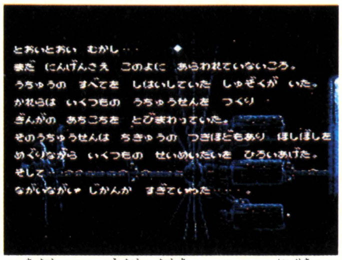
今回はファナとの出会いまでの道のりを紹介

ここでは、どんな感じでストーリーが展開していくかを紹介するぞ。

オープニング

スーパーファミコンの機能を利用した、迫力あるビジュアルシーンとともにオープニングが始まるのだ。リュウの乗った宇宙船がコントロールを失ってしまった。脱出ポッドを使って、なんとかガデュリン星に不時着できたが、地球には帰れない。地球へと戻るため、リュウの冒険が今始まるのだ。

一隻の宇宙船が



⬆地球から、宇宙を調査するために一隻の宇宙船が旅立ったが……。

コントロールを失い



⬆ワープ途中でガデュリンのバリアに触れてしまい、コントロールを失ってしまった。

なんとか脱出だ




⬆➡宇宙船が墜落してしまった。脱出ポッドを使ってなんとか脱出できたが……。

不時着地点にて

脱出ポットで落ちてきた場所は、ルルアの森のなかだ。とにかく物騒な森とはオサバラしたい。でも、リュウは、そのままの状態では何も持っていない。そこで、脱出ポットのなかを調べてアイテムを探し、武器を装備してからお城を目指して進むのだ。ここで、準備しないと途中でやられてしまうぞ。

こんな場所に



⬆九死に一生を得たリュウだが、これから先どうしたらいいものか困ってしまったぞ。

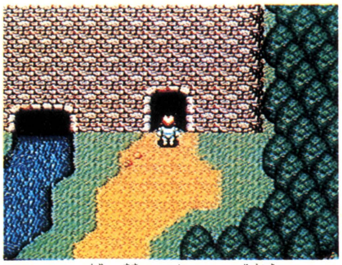
冒険する準備しろ





⬆➡とにかく脱出ポッドを調べて、敵の攻撃に備えて武器や防具を装備する。

お城目指してGO!

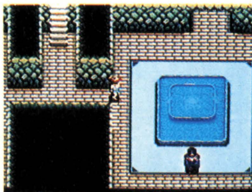


⬆ルルアの森を進んで行くと、城壁らしき場所に到着。さっそくなかを調査するのだ。

廃墟の中を冒険

お城のなかにはいろんな人がいるぞ。いろんな人から話を聞き、情報を集めて先に進んで行こう。ドンドコ進むと廃墟に来るぞ。ここには〝タラント〟という巨大なクモのようなボスが待ちかまえているぞ。こいつを倒さないことには先に進めないので、レベルアップしてから来るようにしよう。

ちょっと不気味な場所だぞ




⬆➡お城のなかでもモンスターが襲ってきて油断できないぞ。

情報を集め宝を探せ





⬆➡いろんな人から話を聞いて、廃墟に隠されている宝を探しだすのだ。

タラントを倒せ



⬆廃墟のなかのボス、タラントの登場だ。かなり強いので心して戦おう。

ファナとの出会い

廃墟を抜けると森が広がっているのだ。そこをズズズイと進んでいくと、滝がポツンとある場所に出る。この先は行き止まりで、湖の周りを調べて見ると、いきなりビジュアルシーンに変わるぞ。そこには妖精のファナがいて、リュウが話しかけると、リュウの仲間になってくれるのだ。

滝の先に入ったとたんビジュアルシーンに



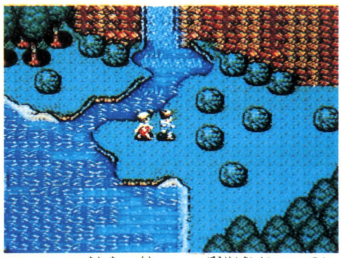

⬆➡森を抜けると滝が広がった場所に。ここで、ビジュアルシーンに変わるのだ。

ファナが話しかけてきた



⬆カワイイ妖精が目をパチパチさせて話しかけてきたぞ。なんだかアガっちゃうな。

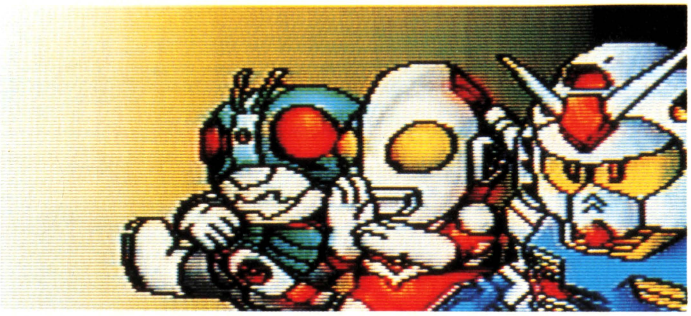
ファナが仲間に



⬆ファナが仲間に加わって冒険再開だ。今回紹介できるのは、ハイこれまで。

お待ちかねSDヒーローだよん





バンプレスト　12月29日発売　8200円

もうすっかりおなじみとなったSDシリーズ。当然のことながら、スーパーファミコンでの発売が期待されていた。あのちっちゃいキャラクターたちが、画面せましと大暴れする、痛快アクションRPGなのだ。特撮ファンから小さいお子様まで、まずは読んでのお楽しみだ。

SDヒーローたちの活躍で、平和を取り戻したSDネイション。しかし、環境管理装置が暴走を始めたため、ダークブレインが復活し、怪獣たちが再び猛威をふるうようになったのだ。人々は休まることのない日々を過ごしていた。

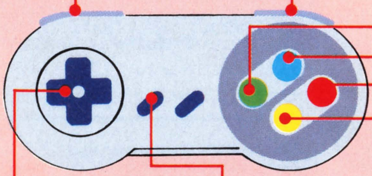
原因の調査究明に乗り出した仮面ライダーV3、ウルトラマンタロウ、ナイトガンダムの3人。だが、彼らからの音信はまもなく途絶えた……。そして1ヵ月後、第2次調査隊として、ウルトラマン、仮面ライダー1号、ガンダムの3人が選ばれた。3人は不安を抱えながら、宇宙へと旅立った。

このゲームは、好きなときにキャラクターを変えながらプレーできるのがうれしいのだ。ウルトラマン対ショッカーの戦いももちろんありだ。怪獣の中にも、協力してくれるものがいる。力を借りろ。



☗SDネイションは、再び恐怖のどん底に陥った。世界を救え！

操作方法



Lボタン　戦いの途中で仲間になった怪獣、すなわちオプションキャラクターを変えるボタンだ。

Rボタン　主人公のSDヒーローを変えるときに使う。ボス敵と戦っている最中には使えないからご用心。

Yボタン　オプションキャラを出したいときに押す。変えるときはLボタンでね。

Xボタン　特殊攻撃で敵を早く倒したいときに押す。Aボタンと間違えないように。

Aボタン　ジャンプする。このゲームはかなりジャンプを必要とする。慣れてね。

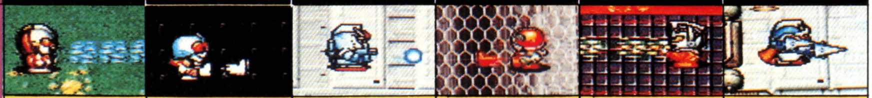
✚ボタン　主人公を動かすのに使う。ななめにもジャンプしたり移動したりできるぞ。

セレクトボタン　ゲーム開始時のモードセレクトを行なう。ゲームの最中には使わないよ。

Bボタン　ショットなどの通常攻撃はこのボタンでね。

6人のヒーローとその技はこれっ!







	ウルトラマン	ライダー1号	ガンダム	ライダーV3	ウルトラマンタロウ	ナイトガンダム
ヒーロー						
通常攻撃	ご存じスペシウム光線だ。しっかりと狙え。	ライダーキック。よーく見ると足の形をしてるね。	ビームライフルで相手を一発射撃といきたいね。	V3の武器もライダーキックなのだ。赤い色。	ストリウム光線。緑色をした光線で敵を倒そう。	スピア。槍がナイトガンダムの武器なのだ。
必殺技	八つ裂き光輪は威力が大きいぞ。	タイムストップ。時間を止める。	ハイパーバズーカ。爆発する。	一定の時間無敵状態になれる。	ウルトラダイナマイト。威力大。	ホーミングショット。誘導弾だ。

オプションでモード選択

スタート画面でオプションを選び、モードを選択できるぞ。モードはノーマル、イージーの2種類。また、操作方法も8とおりあって、好きなように設定できる。上の操作方法は初期設定時のもの。



画面の見かた



■見てわかるとおり得点。

■ライフゲージ。横の数字は残りキャラクターの数。

■特殊攻撃の残りエネルギーを表わすゲージだ。

まずは第一話のマップをご紹介！ 燃えてくれっ

第一話 出撃！SDヒーロー!!



バルタン星人

最初の敵はバルタン星人。偉そうなことを言ってくるが、しょせんSDヒーローの敵ではない。本編では強かったはずなのに、一瞬で倒される姿が哀れだ。



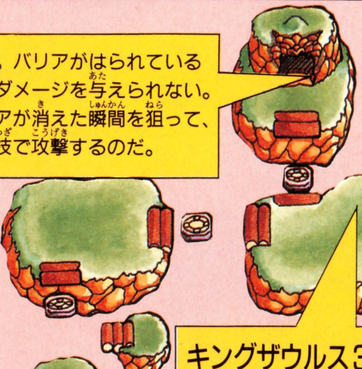
⬆出たー！ こいつがゼットンだ。強いぞ。



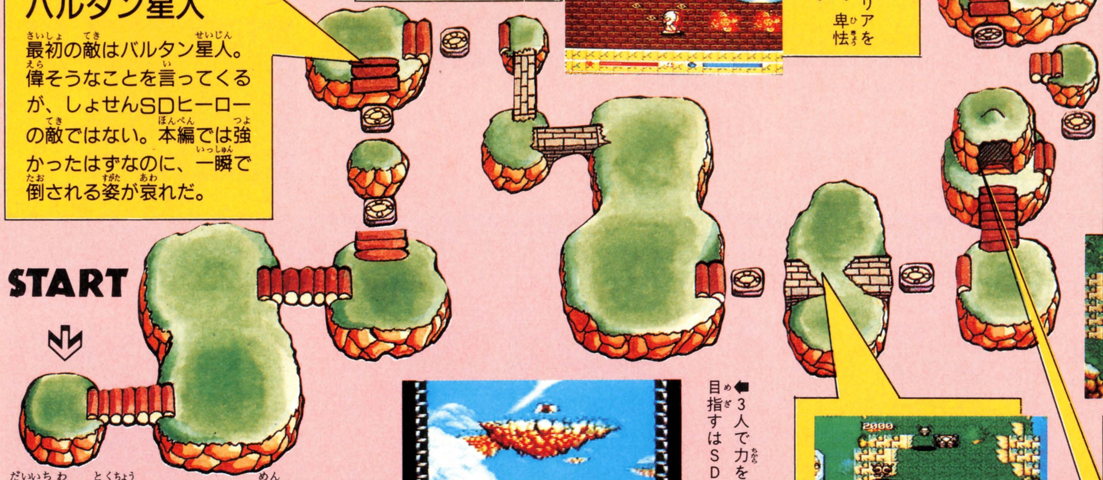
⬅自分はバリアをはって攻撃。卑怯なやつだぜ。

ボス敵ゼットン！

第一話のボスはゼットン。バリアをはり、火の玉を投げてくる。バリアがはられている間はダメージを与えられない。バリアが消えた瞬間を狙って、必殺技で攻撃するのだ。



START



キングザウルス3世

ここにいるのはキングザウルス3世。口から青い火の玉を吐くぞ。でもほとんど動かない。





⬅3人で力を合わせて戦うのだ。目指すはSDネイションの平和だ。



キングジョー

体を4つに分離させて襲ってくる。分離している間はダメージを与えることができないぞ。くっついたときを狙え。

ピグモンの家

ライフを最大値まで回復し、特殊武器をくれる。ここで特殊武器をもらわないと、必殺技が使えないぞ！



第一話の特徴は、スタート面でありながら、アスレチック面であること。移動ブロックがそこかしこにあって、これに乗れなければ先へは進めない。しかも、このアスレチックは序盤戦。この先には、もっと難しい面が待っている。この面でしっかり練習することが重要だ。しかし、このゲームでは落下してもライフゲージが減るだけで、直接命を落とすことはない。アスレチック面ってどーも苦手、って人にはうれしいね。ちなみに第一話には、ウルトラマンシリーズの敵が登場するよ。

『SD ザ・グレイトバトル』はこんなゲームだ

SDシリーズ第一作は、バンダイから'87年にディスクカードで発売された「SDガンダムワールド」。子供に人気のあるアニメのキャラクターをSD（スーパーデフォルメ）化し、愛嬌を持たせたことで、低年齢層の絶大な支持を得た。さらに'88年、「仮面ライダー倶楽部」「ウルトラマン倶楽部」と、往年の人気特撮ヒーローをSD化した作品を発売。子供だけでなく、それらの作品を見て育った青年層にも支持され、「SD」の名を確立した。

その後も次々とSDものが発売されているが、どの作品も全般的に難易度が低い。難解な操作をなくし、死なないためにいろんな気配りがされている。今回の「SD ザ・グレイトバトル」ももちろん、難易度は低め。低年齢層や初心者が安心してプレーできるような配慮がなされたゲームだ。



⬆やっぱし仲間と力を合わせて目的を達成する、という部分が日本人の気持ちを揺さぶるのだな、きっと。

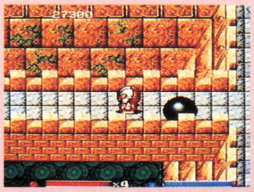
見どころ聴きどころ

- ●キャラクターによって違うBGM
- ●高さを感じる二重スクロール
- ●落ちても死なない親切設計
- ●初心者でもクリアーの可能性大
- ●協力してくれる怪獣
- ●なんてったってかわいい！

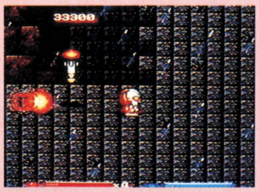
残りの第二話〜第七話をどーんと見てちょーだい

第二話 恐怖！ショッカー軍団の復活

タイトルでわかるとおり、ここの敵はショッカー軍団。仮面ライダーシリーズに登場した敵たちが行く手を阻む。ミサイルが降ってきたり、鉄球が追いかけてきたりするぞ。



←ひえー。でっかい鉄球だ。つぶされるな。



←ミサイルがボンボン降ってくるぞ。

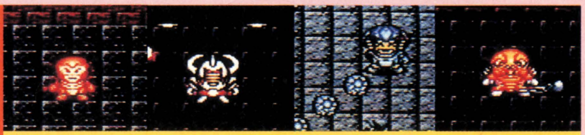


←これがボス、ボーンファイターだ。でかい。



←仲間たちを探して、3人のヒーローがやってきた、ショッカー基地。ショッカーの皆さんと対決だ。

おもなキャラ



戦闘員3人衆 エラソーな態度のわりに、あっけなくやられる。

鋼鉄参謀 すんげームカつく態度のヤローだ。倒しちゃえ。

コブラ男 ノリダーには出てきてません。念のため。

モグラ獣人 パワーを回復してくれる、いじめられっ子だ。

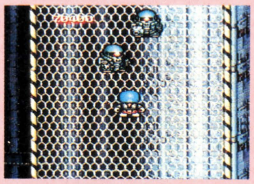
V3が仲間に!



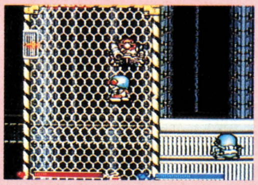
←タロウたちはすでに連れ去られていた。

第三話 潜入！敵宇宙基地をたたけ!!

ここはガンダムでプレーしよう。下が鋼鉄の網になっていて、ところどころに移動ブロックがあるぞ。落っこちないようにしよう。



←ガンダムにやられた恨みをはらす敵たち。



←左上にあるような矢印に従って進むのだ。



→なんにもしてないのに自爆しちゃうおバカさん。



←宇宙基地に乗り込む4人。も新たにつぎの敵に挑む。なかなか勇ましいものがあるぞ。決意

おもなキャラ



ガズL、ガズR 左右に1体ずついるからLとR。

シャアザク そんなに強くないけどしぶとい。

キュベレイ タカビーな生意気女ってヤツだ。

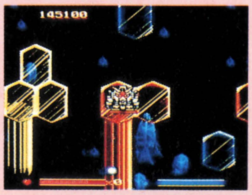
ハロ パワー回復要員。カワイイね。



←ボス敵ジオングだ。大きな体。ずるいっ。

第四話 戦慄！クリスタルキャッスル タロウ処刑せまる

とってもキレイなクリスタルキャッスル。敵はウルトラマンシリーズに登場したやつらだ。ここではななめにジャンプしないと先へ進めないぞ。でっかいクリスタルには注意しよう。



←こーんなカンジでアスレチックしてるぞ。



←こいつは地面を震動させ、動きを止めるぞ。



←クリスタルドラゴン。ゲームの名前のようだ。



←タロウが処刑されてしまう。なんとしてもくいとめよう！ 美しいクリスタルキャッスルへ急げ。

おもなキャラ



バードン 羽根を飛ばしてくるぞ。ジャンプでかわせ。

ヒッポリト 宇宙一強いと自負しているわりには弱っちいぞ。

ガッツ星人 セブン以外には負けないという。でも弱っちいぞ。

ロア パワーを回復してくれる。しかしあとから……。

タロウを助けた



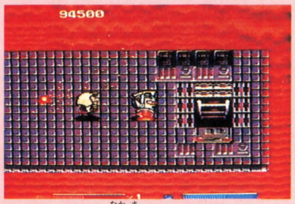
←げー。なんて無謀なナイトガンダム！

第五話　灼熱！魔の熔岩地帯 進入経路をさがせ!!

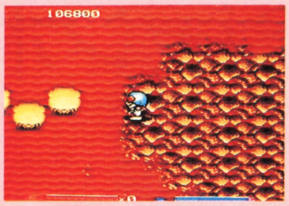
まわりが熔岩の面。うっかり落ちるとダメージをくらうぞ。敵はライダーにやられた連中だ。ここでもななめジャンプは重要。しっかりマスターしておこう。最後の敵はアポロガイスト。ライダーと宿命の対決だ。



⬆ぎょえー！　熔岩をよけてたら岩に当たってしまったい。ぐっすん。



⬆地獄大使が仲間になったぞ。なかなか心強い味方なのだ。楽ちん。

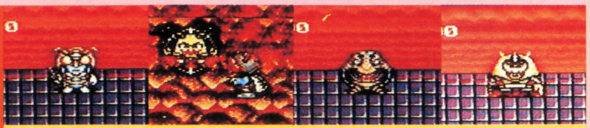


⬅この岩はすぐに熔岩の中へ沈んでしまうのだ。



⬅どろどろした惑星の地表。なんだかイヤーな予感がするぞ。

おもなキャラ



ハチ女	クモ男	ヘビ獣人	暗闇大使
女の身で怪人とは。人生の悲哀すら感じる。	地獄大使を処刑しようとするが実行に至らず。	長い体で襲いかかる。けっこうしぶといぞ。	地獄大使のいとこ。パワーを回復してくれる。



⬆だーん！　必死に戦ってきたのにお遊びなんて、あんまりってもんじゃない？

第六話　狂気！MS研究所の野望!!

ここはあたりがよく見えないので、敵にやられやすいぞ。しかも巨大な迷路のような構造になっている。マッピングをしながら進んでいこう。ボスのデブデダビデは、自分の体を改造しているというのだが……。



⬆あれ、こんなところに入り口がある。と入ってみたはいいものの……。



⬆おりょ？　なぜかこんなところに出てきてしまったのだ。なんなんだ。



⬅これがデブデダビデ。このポーズに注意せよ！



⬅おーい、ナイトガンダム―！　どこにいったんだあー！　出てきてくれよ。

おもなキャラ



ズゴック	ビグザム	サイコガンダム	ナイト百式
ヒーローたちを食おうとする不届きなやつ。	体もでかいが、攻撃もハンパじゃないのだ。	コイツも態度がでかいのだ。しかし強いぞ！	パワー回復とアドバイスをくれる、心強い味方。

仲間のピンチ！



⬆ナイトガンダム？　どこにいる!?

第七話　血戦！6大ヒーローVSダークブレイン

そして、これが最終ステージだ。あまりくわしく紹介しちゃうと、実際にプレーする時の感動が薄れちゃうから、ほんのちょっとだけね。さまざまな人々の力を借りながら、ようやくそろった6人のヒーローたち。いよいよ敵の基地内部へと進入。宿敵ダークブレインを倒す日がやってきたのだ。しかし、さすがに最終ステージだけあって、敵はひと筋縄ではいかないぞ。ザコ敵からボス敵まで、すべての敵がいっせいにヒーローたちを襲う。復活したボス敵たちは、さらにパワーをアップさせて、ヒーローに挑んでくるぞ。それぞれの必殺技を駆使して、ボスたちに対抗するのだ。全力でダークブレインに立ち向かおうぜ！



⬅こ、これはどこだあ！　バックが宇宙空間だぞ。



➡う、ゼットン⁉　倒したと思ったのに、しつこいヤツ。

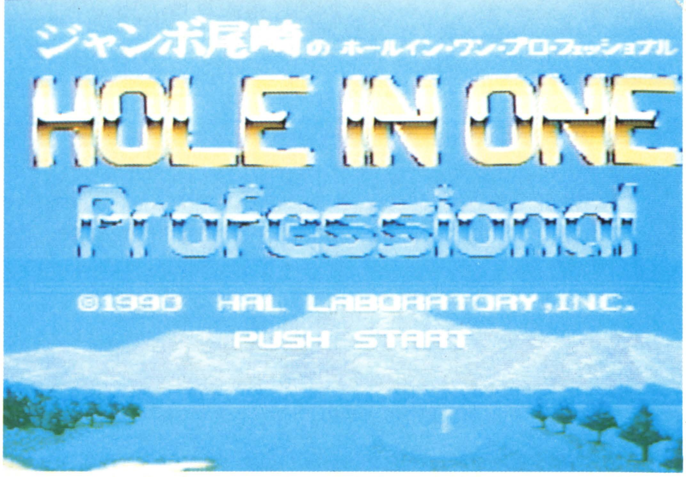
この世に平和が訪れる日まで！



⬆6人はダークブレインを倒し、SDネイションに三たび平和をもたらすことができるのか⁉　それはキミ次第だ。

機能フル活用のゴルフゲーム

ジャンボ尾崎の ホールインワン



HAL研究所　2月上旬発売予定　8メガビット8900円込

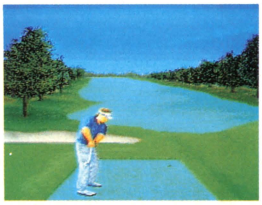
ゴルフゲームといえば、家庭用ゲームマシンの定番商品。このゲームは、スーパーファミコンの機能を存分に活かした"スーパー"ゴルフゲームなのである。

野球にテニス、麻雀。それから、ドライブにゴルフと……。ン、サラリーマンの週末の過ごし方かって？　そうじゃないの、家庭用ゲームマシンで定番になってるソフトのジャンルなの。こういったものは、ひとつのゲームマシンに対して最低1本は発売されているものなのだ。

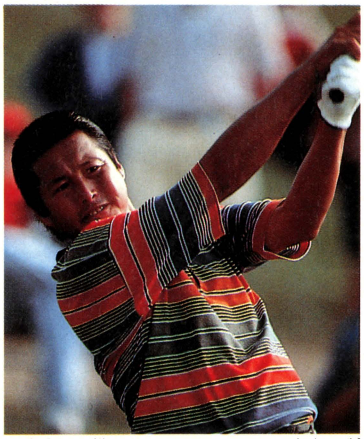
スーパーファミコン初のゴルフゲーム、『ジャンボ尾崎のホールインワン』は、定番ソフトとしてスーパーファミコン初、ってトコかな？　定番定番とは言うものの、なんといってもスーパーファミコン。ハードの機能をメいっぱい引き出して、思いっきりリアルなゴルフシミュレーションになっているのだ。

優れたグラフィック機能をフル活用して描かれた全18のホールが、あたかも現実に存在しているかのようなリアルさでプレーヤーの前に広がる。対するプレーヤー側も、グリーンを読み、クラブを厳選し、ベストコンディションを作ってナイスショット！　てワケ。

しかも、各ホールのコースデザインを、あのジャンボ尾崎が監修しているのだっ！　……え、その人一体誰かって？　あのね、ジャンボ尾崎という人は、世界でも超有名なプロゴルファー！　彼の経験から生み出された、バラエティーに富む18のホール。キミもウデ試ししてみたら？



➡スーパーファミコン初のスポーツものである。



⬆過去10年間にわたって、さまざまな大会の優勝を総ナメしてきたスーパープレーヤーだ。

ゲームモードは全部で6種類!!

ストロークプレー

もっとも基本的なゲームだ。18ホールを順番にプレーしていき、ストローク数の合計を競い合う。ちなみにストローク数っていうのは、簡単に言うと、ボールを打った回数のこと。もしもこのモードで楽しめないくらい、キミが初心者だったら……プラクティスからやり直しね。

スキンズマッチ

賞金争奪戦。4人のプレーヤーが、それぞれのコースにかけられた賞金を取り合ってプレーする。4人の中のひとりがほかの3人よりも優れたスコアを出すと、賞金を手にすることができる。4人が同スコアのとき、賞金は次のホールに持ち越され、一発逆転のチャンスになるワケ。

プラクティス

それぞれのクラブの飛距離を確認したり、ショットの特訓をしたり……。いわゆる"打ちっぱなし"の練習場みたいなモード。それから、特定のホールで特定の場所からショットの練習ができる練習プレーモードもある。満足できるショットが打てるまで、何度でも練習できるのだ。

マッチプレー

上のストロークプレーとよーく似てるから、まちがえないようにご注意。18ホールを順番にプレーしてまわり、1ホールごとに勝負。その勝ち負けの合計数を競うゲームなのだ。コンピューター相手の1プレーヤーモード、または対戦型の2プレーヤーモードで遊ぶことができる。

トーナメント

たくさんのプレーヤーが参加する、ストロークプレー大会なのだ。18ホールをひとまわりするトーナメントと、1日18ホール、4日で合計72ホールをまわるトーナメントのふたつがある。トーナメント参加プレーヤーは強敵ぞろい。そうそう簡単には優勝させてもらえないのだぞ。

VS. ジャンボ尾崎

超有名プロゴルファーのジャンボ尾崎と、一騎討ちで対決ができる夢のようなモード。もちろんジャンボ尾崎はとてつもなく、鬼のようにメチャ強い。血のにじむような修練の末、プレーヤーが勝利をおさめると、ジャンボ尾崎はとってもウレシイ秘密のごほうびをくれるのだ。

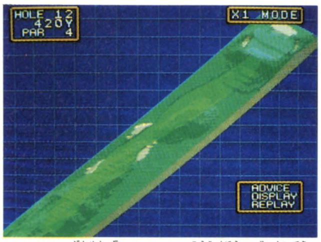
スーパーリアルな18のホールがアナタを待つ!

このゲーム、高性能なスーパーファミコンの機能を活用し、コース上の起伏が実にリアルに表現されている。この"表現されている"っていうのは、グラフィックだけのことじゃないよ。起伏上にボールが乗れば、ボールは物理的な法則にしたがってキチンと転がっていく方向を選ぶ。

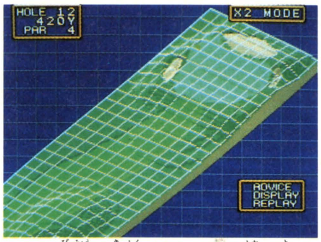
今までのゴルフゲームでは、この起伏の表現ってヤツがうまくできてなかった。『ホールインワン』で見事に表現されているコース上のデコボコも、スーパーファミコンの性能のよさのおかげなんだね。

ショットの画面でも、臨場感いっぱいの3Dモードが選択可能。大画面でのプレーが楽しくなるような要素がテンコ盛りなのだ。

しかも、どんな初心者でも即!プレーが始められる親切なゲーム展開。名ショットが打てるようになるまで、プラクティスモードで思う存分練習するといいね。

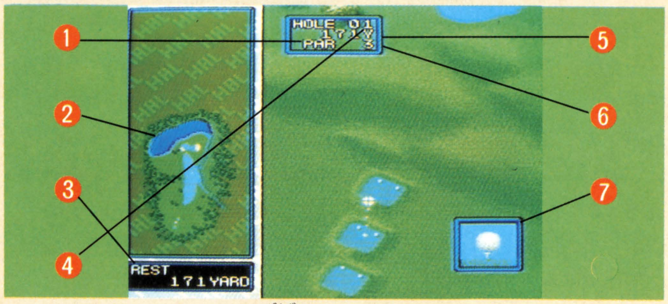


⬆コース断面図でホール攻略法を立体的に練る。拡大して見たりもできるのだ。



⬆この微妙な起伏を、どこまで深く読み切って名ショットに結び付けるかが問題。

ゲーム画面の見方



❶コースデータ　プレーヤーが現在プレーしているホールの情報をここに集中表示。ホールのナンバー、ホールの全長、パーがひと目でわかる。

❷ホール全体図　ホール全体を空から見下ろした図で表示

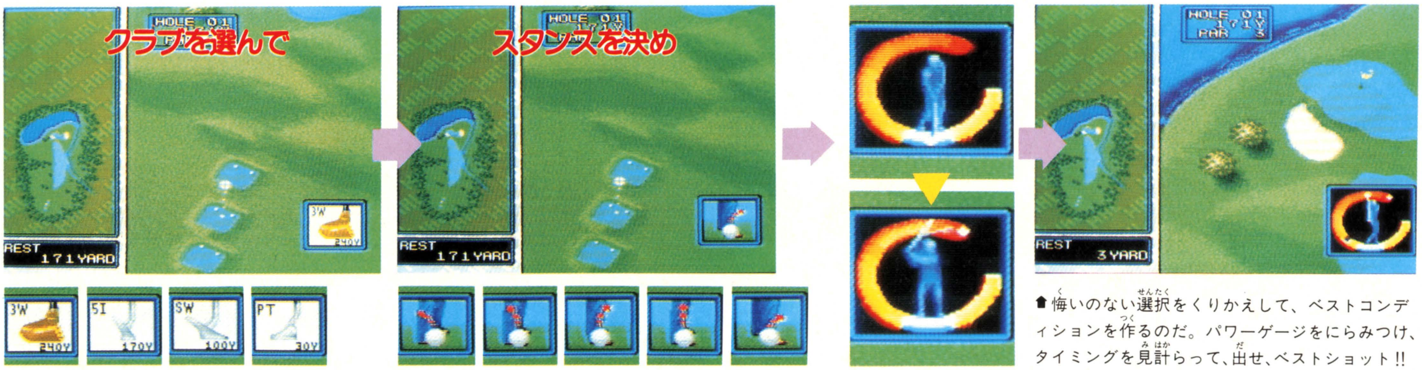
❸残りヤード数　グリーン上のフラッグまでの残りヤード数を表示。

❹現在のホールナンバー

❺そのホールの全長

❻そのホールのパー

❼マルチウインドー　ボールの状態、選択できるクラブ、スタンス、ショットゲージなどが次々と表示される。それぞれ見やすく工夫されているのだ。



⬆悔いのない選択をくりかえして、ベストコンディションを作るのだ。パワーゲージをにらみつけ、タイミングを見計らって、出せ、ベストショット!!

『ジャンボ尾崎のホールインワン』はこんなゲームだ

HAL研究所は、ゴルフゲーム開発にたくさんのノウハウを持っているのだ。過去にHAL研究所が販売したファミコン用ゴルフゲームは、ファミコン版『ホールインワン』1本だけ。しかし、HAL研究所が開発して他社から発売されたゴルフゲームが、この世に数多く存在していることは業界でも有名な事実。その長年のゴルフゲーム開発実績を活かし、スーパーファミコンという新たなフィールドを手にしたHAL研究所が、今まさに世に送り出さんとする究極のゴルフシミュレーションゲームッ！　それがこの1本なのだ。"ゴルフのゲームにほしい機能"として、考えられる機能はほとんど搭載した、ってくらいのイキオイで、アレもコレもとリッチなでき栄え。リアルなゲーム展開で、気分はすっかりプロゴルファーってカンジ。



⬆ゴルフゲームにほしい機能ってヤツを、グゲッと集約するとどうなるか？答えはカンタン、「とてもリアルになる」でありました。

見どころ聴きどころ

- 初心者だって楽しめる
- 変化に富んだ18のホール
- CADで設計したデコボコ
- ジャンボ尾崎のアドバイス
- 自慢の種、リプレーモード
- イカす立体コース図

アレもコレもといたれりつくせりのリッチぶり!

6つのゲームモードからひとつを選び出し、いざホールへと出陣だ。ティーショット(一番最初に打つショットのことね)の前に、ウインドーを出してホールの情報を集めてみよう。

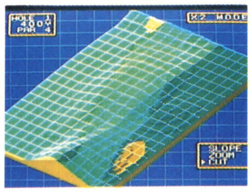
カーソルを〝HOLE〟に合わせれば、このゲームの最大のウリとも言える3Dビューモードへ突入だい。ホールの地形をななめ上から立体的に見下ろすこのモード。地形上の起伏が一目瞭然で理解できるようになっている。さらに、地形上の任意の範囲を2倍に拡大、コースをタテに切ったりヨコに切ったりも可能だ。白い格子を地形上にかぶせ、よりわかりやすく傾斜を確認することさえできるのだ。

カーソルを〝GREEN〟に合わせると、グリーン付近の超拡大画面に切り替わる。ホールインワンの参考にぜひ、どーぞ。

カーソルで〝ADVICE〟を選択すると、キャディーさんやジャンボ尾崎からの貴重なヒントが手に入る。勝利への第1歩は、まずはベテランからの適切なアドバイスからかな? いくら聞いてもタダだ。絶対に聞くべし! 以上の情報搾取をくり返し、「ようし、それではいくかッ!」と決断したら、いよいよティーグラウンドへ! あーも一緊張すんなー。



⬅多くの選択肢が、リアルなゲームを作りあげる……とは、一概に言えないかしらん。



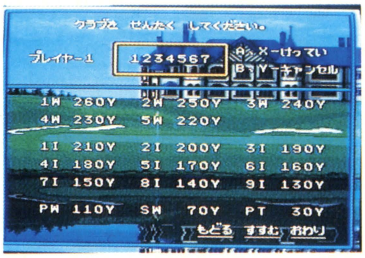
➡変化に富んだコースを相手にするには、こちらも臨機応変に対処してかなくちゃね。

名前を登録



⬅げにもビューチフルなこの画面で、プレーヤーは自分の名前を登録することができるのだ。

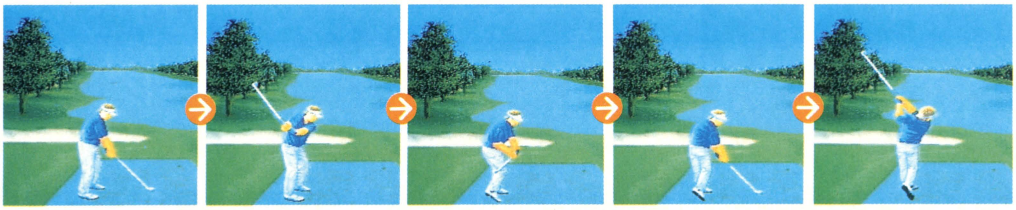
クラブ選択



⬅ホールに持っていくクラブの組み合わせを選択するのがこの画面。頭悩ませちゃうな。

●クラブも選びほーだい

大は1番ウッドから小はパターまで。ゴルフって、すンげー種類のクラブを使うんだねえ。ゲームスタートの前に、プレーヤーはホールに持っていくクラブを選択することができる。クラブ選択の画面で〝今日のクラブ〟を決めよう。

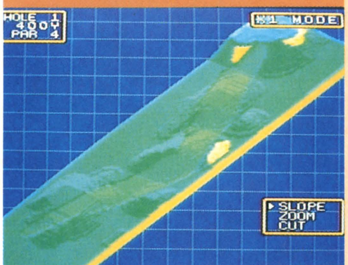


●3Dモードだって選べる

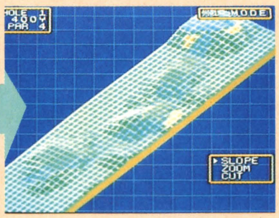
ショットのときにだけ、3Dショット画面という画面モードが選べるのだ。従来の、コースを空から見下ろした画面モードとはちがって、気分一新だ! ガラッとフンイキが変わるでしょ?

8ホールを選んでデータをドン!!

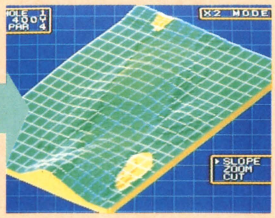
第1ホール



SLOPE



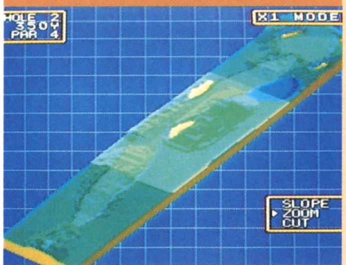
ZOOM



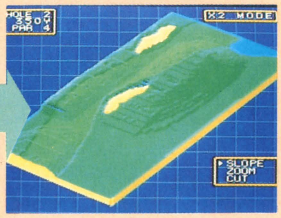
〝く〟の字状のフェアウエー。ドッグレッグとか言うのかな。ティーショットで強くひっぱたきすぎると、最初のバンカーがパカッと口を開けて待ってる。

その先の丘もポコッと盛り上がってて、傾斜が気になるなあ。〝ZOOM〟のコマンドで2倍!

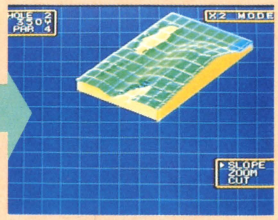
第2ホール



ZOOM

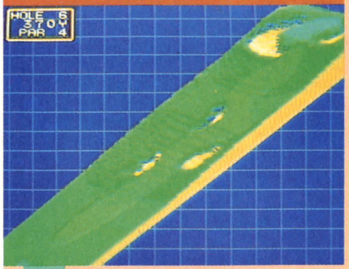


CUT

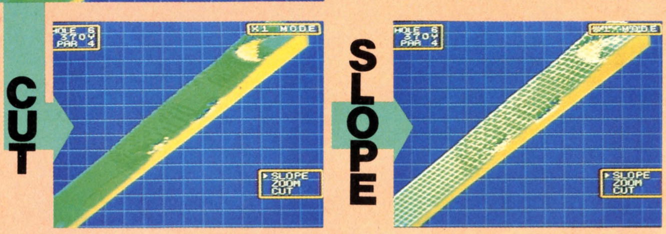


ホール中盤で、フェアウエーがふたつのコースにはさまれて、異常なまでに狭くなっている。その上、これでもか! ってカンジでバンカーのオマケ付き。ボールが向かうであろうと思われるエリアを2倍ズーム。そいつをさらに切って、傾斜も見る。

第6ホール



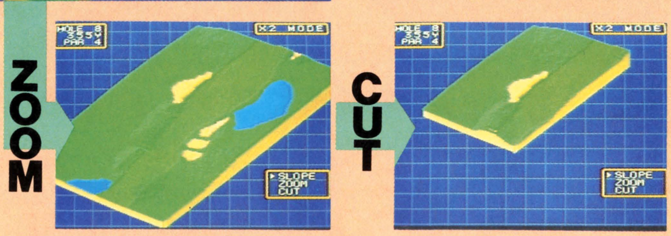
健康増進、体力増強のためのミニ登山ハイキングコースのような……。グリーンに向かってスナオにまっすぐとボールが飛んでくれればいいのだが。風でも吹いたヒにゃ、バンカーがキミを待ってる。タテに切って、全体の傾斜も格子でチェック。



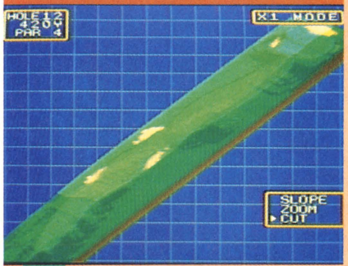
第8ホール



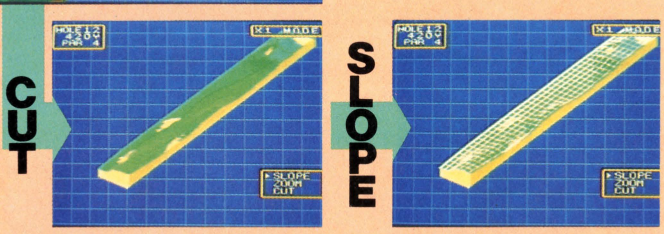
デコボコしてるわ、バンカーは群生してるわ、全体図じゃ真ん中付近がよく見えないカンジ。そこで、即座に2倍ズームね。そいつをさらにカットして、バンカーと起伏の関係をジックリと調査してみました。あんまりタメにはなんなかったかな……。



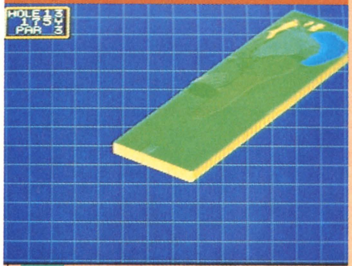
第12ホール



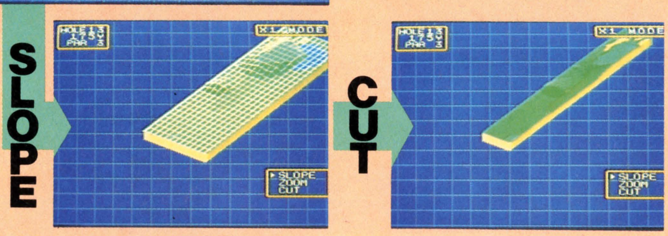
ウーム、ゆるやかに曲がっとるねー。手前のいらないところはスパッとカット。"SLOPE"のコマンドで、格子をかけて起伏を探ってみました。さて、ティーショットはどう打ったモンかなあ……？　ズームで拡大、検討してみても可、かな？



第13ホール



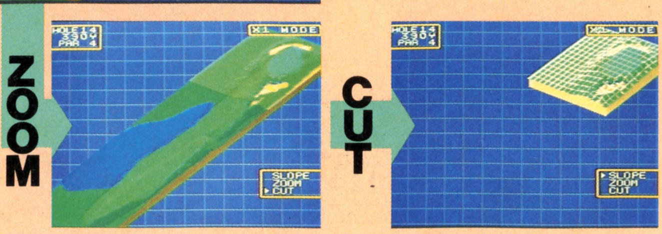
パーが3のショートホール。一見すると、あんまり起伏は感じられないね。"SLOPE"コマンドで念を入れてみる。それでも飽き足らずに、ズバッとタテ割りにしてみた。どう？　キミならこのコース、バッチリとパーオンできそうかな？



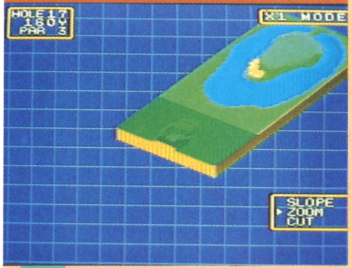
第14ホール



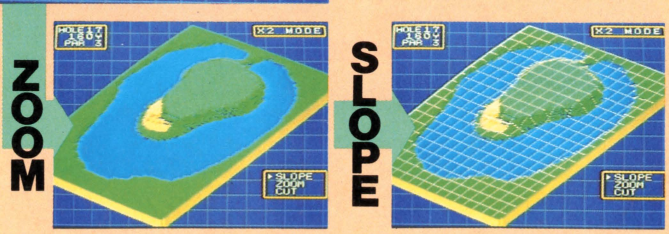
ティーショットのとき、強烈な突風が右方向から吹いてきたらどうしましょ。水が怖い！　グリーン付近の地形が今ひとつつかめないので、いらないところを"CUT"のコマンドでスパスパッ！　と切ってあれこれと検討してみたりする。



第17ホール



極端なショートホールですな。まるで、地理の授業で教わったカルデラ湖のような……ま、そんなことはともかく、2倍ズームかましても、コース全部がほとんど見えてるってのはいいやね。"SLOPE"をかけてみたら、島はペッタリとしてました。



HI-ROLLER'S SPARTAN DOJO

押忍!! ハイローラー特攻隊長の角克彦だっ。ピョロロ～。今回は『グラⅢ』徹底攻略というわけだが、グルル～。残念ながら俺は下痢ピーなので、気合が入らない。そんなわけで今回は、俺のかわりにハイローラー女子高生のちづるちゃんが攻略法を教えてくれるぞ。

ハイローラーによるハイローラーのための『グラⅢ』徹底攻略

STAGE3
火山惑星

ハッハッハーッ。アーケード版で鍛えた妙技をやっと披露するときがきた。いくぜぇ。





まずはハイローラー元帥による必ずイカせるテクニック大紹介



オプションはすかせ

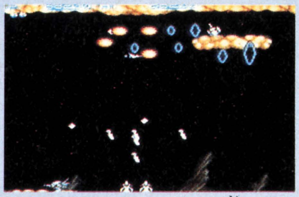


⬅このようにオプションを食い込ます。基本中の基本。



➡これが理想のポジション。オプションが広がってるぜ。

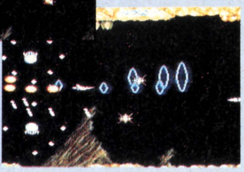
頭かくして尻もかくせ



➡砲台付きの岩が落ちてくるぜ。前には進むなよ。



⬅さらに後ろからタコみたいな移動砲台が接近。オプションで殺せっ。

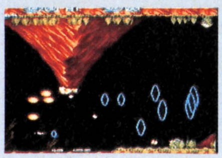


➡弾は右へ避けるのではなく、左へ避けるのだ。これぞ上級者!!

クサイものにはフタ!!

この熔岩を噴き出す火山は、オプションさえ装備していれば、どうってことのない障害だ。だが、まる腰で挑むときは上級者でも舌を巻く、大障害にかわる。まあ、コツとしては壁ギリギリに這うように飛行して、前後に避ける。これが基本。または、運まかせで一気に抜けるかだ。

⬇あ～、そこそこっ。しっかり座標を合わせてこそ男。

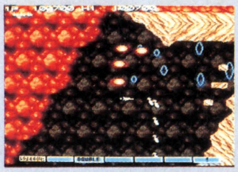




⬆あ～、楽チン楽チン。オプションさんありがとう。

title C.G. by Hiroshi Kawamura／map C.G. by Hidekazu tuji

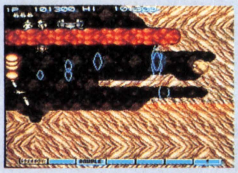
撃てばおのずと道は開ける合掌



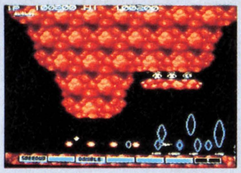
⬅重力の法則に従って岩は落ちる。ゆえに上にいれば下にだけ注意してればよい。



⬅ここでメガクラッシュを使っても、たいした効果はない。

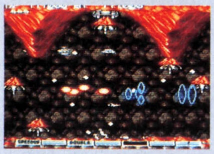


➡上が壁ならそれでもよい。飛んでくる雑魚には気をつけろ。注意一秒ケガ一生だ。

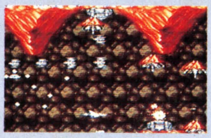


➡岩が落ちてくる。ハイローラーはマッハで左へ避ける。

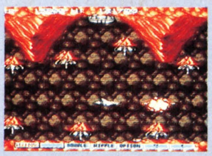
バカな奴ほどよく回るぜぇ



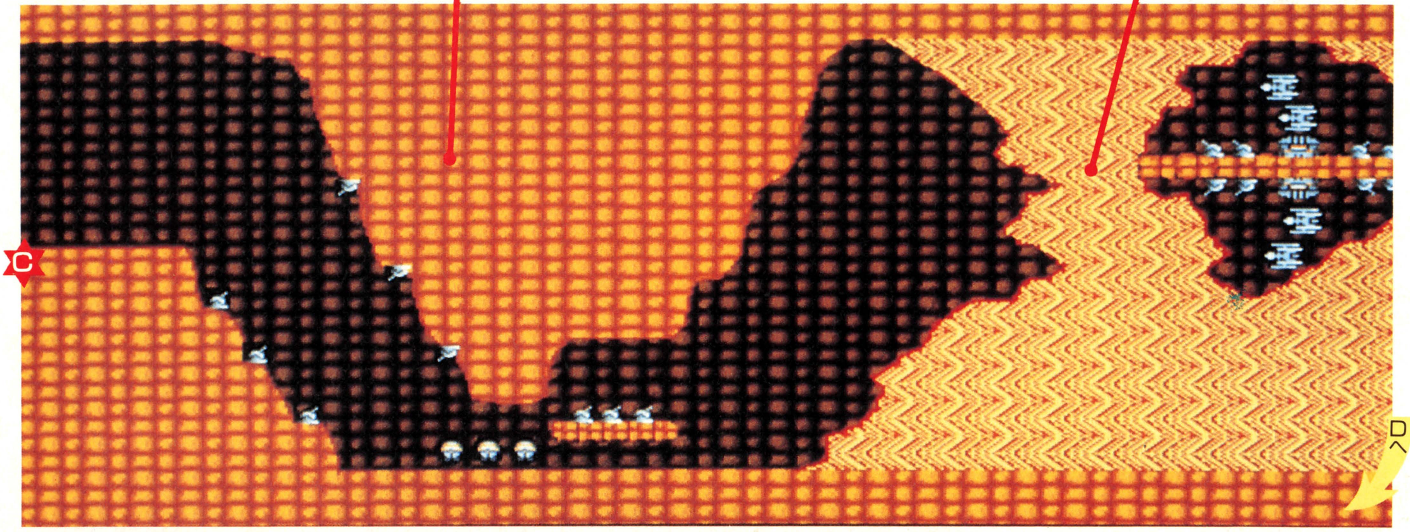
⬆ここは本当はダラーッとオプションを伸ばし、壁の向こうの砲台（今上にある奴）を壊しておけば屁のカッパ、野崎のへーじだぜ。

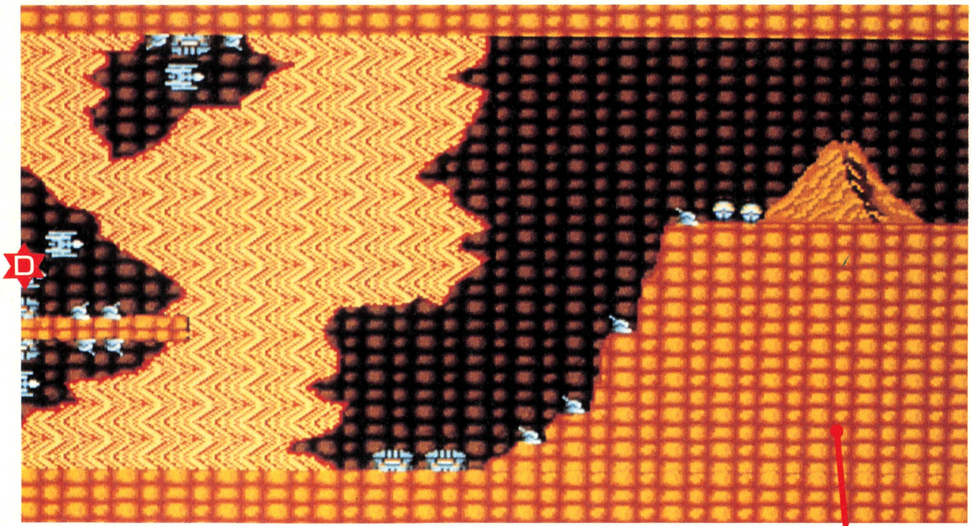


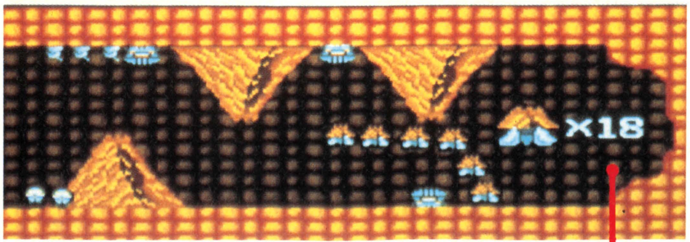
➡雑魚を吐き出す砲台を、最初に破壊するのだ。



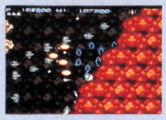
⬅ここで撃ち負ける奴は、腕たて伏せ30回の刑。







一寸先は壁!!

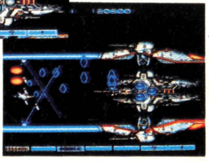


⬆土砂を抜けると壁が行く手を阻む。一旦、下へ避けろ。

子羊たちへの道標

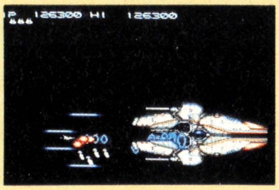


⬅初心者救済コーナー。いくぜ、まず自機の先端をスコアの千の位に合わせる。



➡あとは上下に移動するだけで、ジグザグレーザーを簡単に避けられるぜぇ。

ATTACK TO BOSS
BIGCORE MK-Ⅲ

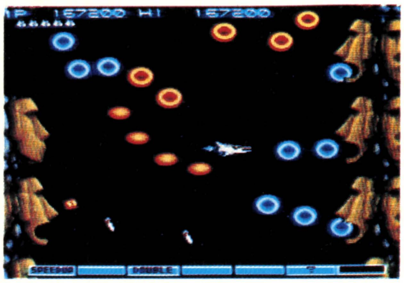


⬅この位置でバカスカ攻撃。ド真ん中にいれば当たりはしない。ハイローラーならできる。

STAGE4 モアイ地帯

心はいつもクロマニヨン人のオイラが、ワイルドな攻略をお届けするぜ。ウホホ。





ここはグラディウス喫煙室 おなじみのモアイの登場！

敵キャラ大図鑑 No.2“BUSTER”



オプションハンター攻略法

心血注いで装備したオプションを、ザックリ奪っていくのがコイツ。攻略法としては、まず自機を小刻みに回転させる。すると、オプションが1カ所に集まってくるはず。あとはこちらをサーチしてくるヤツをギリギリでかわせばバッチシ。



⬅テーマとともに画面左端にヤツが出現。



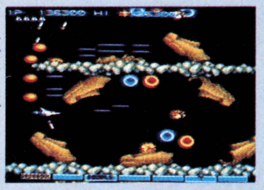
⬆宇宙空間なら障害物もないし、よけるのは簡単だぞ。

おかわりもなく元気ですなモアイ君

このステージにはいろんなタイプのモアイが登場するぞ。序盤に登場するモアイ群は、前作と同じ攻撃パターンで攻めてくる。まあ、ハイローラー諸君なら問題はないだろう。あとここでは、パワーアップカプセルがたくさん出現するので、しっかり装備を強化しておこう。



⬅モアイの攻撃方法は昔と変わらぬイオンリング。こちらをサーチして攻撃してくる。

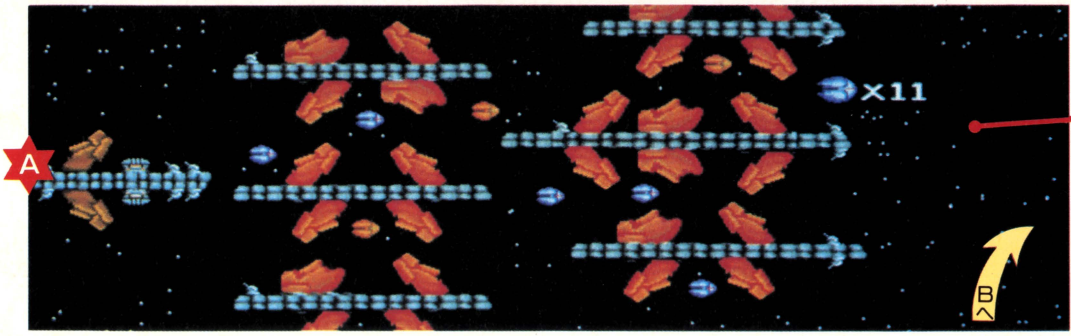


➡耐久力の高いモアイに接近戦は不利。オプションで口の中にレーザーを撃ち込むのだ。



➡このステージは、縦に無限スクロールしている。これを利用して、うまくパワーアップだ。





怒りモアイ登場だ！



➡怒りモアイの大群を通り過ぎると……。

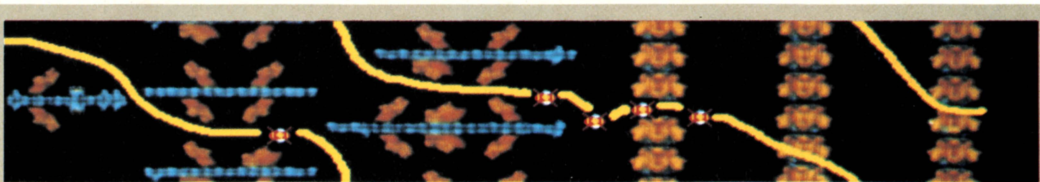


⬅振り向いて、後方から攻撃してくるぞ。



⬆攻撃こそ最大の防御。全滅させるつもりでやっつけないと苦しいぜ。

地獄よりの生還 モアイ地帯①



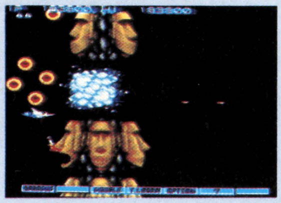
君たち会話はどうするの？

いままで、いろんなモアイが登場したけど、今回初登場のトーテムモアイ、コイツはなかなか手ごわいヤツだぜ。柱に張り付いてる4つのモアイを破壊しないと、通路が確保できないんだからこまったもんだな。しかし、コイツらの吐くイオンリングも破壊可能なので、攻撃の手さえ緩めなければ大丈夫。視界に入ったモアイは、すべてブッ壊すつもりでガンガンいったれ！



⬆4つの顔を持つ巨大なトーテムモアイ。回転しながらその4つの顔から、イオンリングをバカスカ吐くぞ。

⬇4つの顔を破壊して、やっと倒すことができるのだ。コイツの耐久力は並じゃない。連射あるのみ。





⬆グズグズしていると、どこにも行き場がなくなってしまう。ごっつい モアイたちと熱い接吻てわけだな。

地獄よりの生還 モアイ地帯②

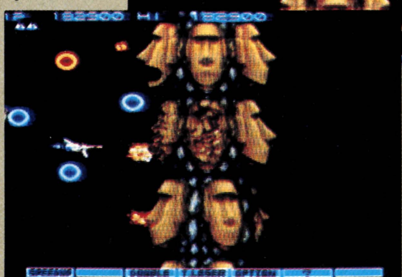
トーテムモアイからの復活はちょいと厳しい。気合をいれていかないと、痛い目見るのがオチだぜ。



⬅ここのカプセルは、かならず取るべし。最低2段階はスピードアップしたい。



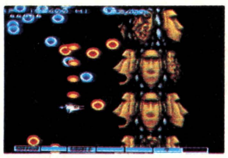
➡1匹でもいいからトーテムモアイを破壊せよ。そこが安全地帯となる。



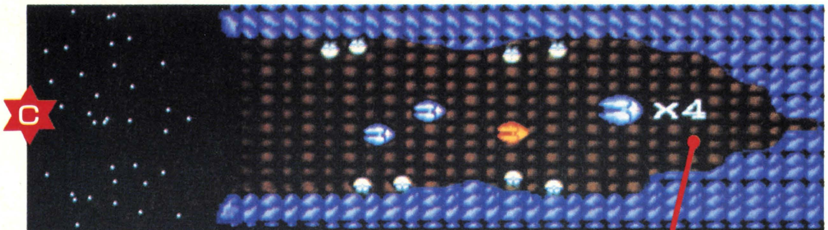
⬅3列目のトーテムモアイは、強制スクロールとの勝負。時間はない。速攻だ！



HI-ROLLER'S SPIRITS 殴りあいの快感だな

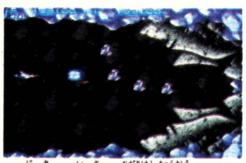


シリーズを通してモアイ面は好きだ。こいつらと戦うとき って、よけに徹してやり過ごすとかできないじゃん。撃って撃って撃ちまくるしかないわけ。でも、それじゃテクニックもへったくれもないって思う人もいるかもな。だが俺は、モアイにケンカ仲間的友情を感じるのだ。悪いかね。



子羊たちへの道標

このステージのボスには、丸腰状態では安全地帯がない。しかし、プチモアイだけを攻撃していれば、時間切れでステージクリアーしてしまうのだ。



⬆自機の位置は左端中央。あとはプチモアイの攻撃に専念。



⬆モアイの口には攻撃するな。無理せず時間切れを待つのだ。

ATTACK TO BOSS BIG MOAI TWIN

攻略法としては、モアイの口からでてくるプチモアイを1匹残さず倒すこと。ヘタするとうしろから攻撃されかねないぜ。それから、天井から降ってくる岩石は、地面に跳ね返ったものには当たり判定がない。この2点に注意して攻撃すれば問題なし。ゲーセンでならした猛者は、コイツを何秒で倒せるかにすべてを賭けるがよかろう。



⬅自機を囲むようにオプションを集める。この装備ならほぼ無敵状態といっていいだろう。

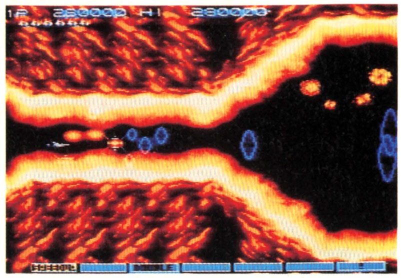


➡雨あられと降ってくる岩石も、地面に跳ね返ったものには当たり判定がないのだ。ウム。

STAGE5 プロミネンス惑星

このステージは楽勝。オプションを装備していれば、惰性で連射してもクリアーできる。



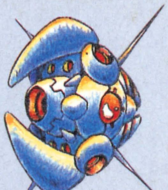


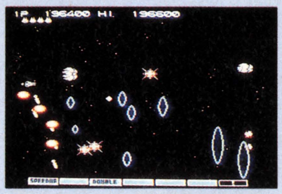
まさにバーニングプラネット 炎のほかには何もねえぜぇ!!

敵キャラ大図解 No.2 GARMEYD

カプセル出る出る

唯一このステージで出現するバクテリアン軍の戦闘機。雑魚中の雑魚。





⬅ただカプセルを運んでくるだけ。死ぬために生まれてきたキャラ。

じゃまくせぇんだよオプションハンター!!

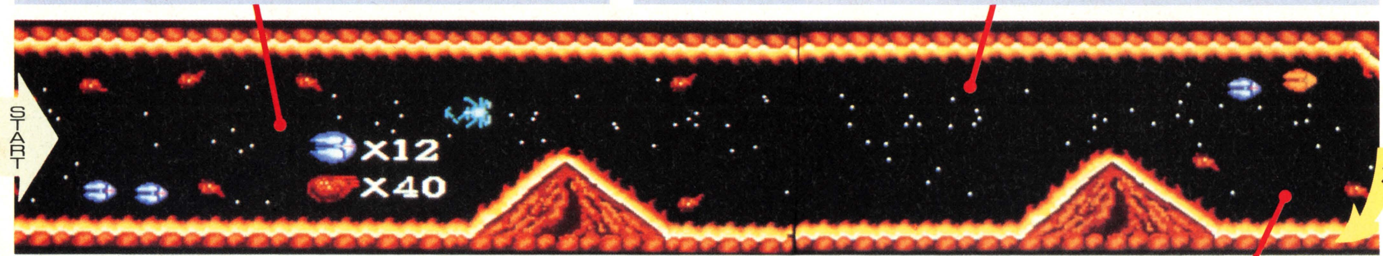
『グラⅡ』ではオプションを4個装備すると、オプションハンターが出現した。だがこの『グラⅢ』では、3個の状態でも出現する。くそったれ。

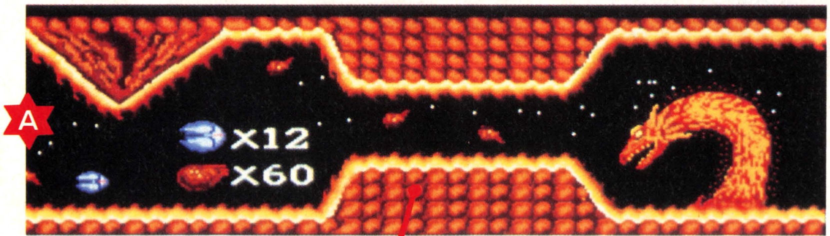


⬆オプションハンターの出現ポイントは一定だ。覚えろ。

⬇サソリのくせして、この野郎!! こうなったらもうダメ。





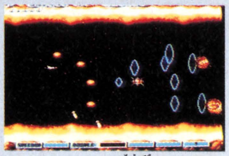


チェストーで撃ち砕け

このステージは楽勝。連射して、飛んでくる岩の塊に合わせながら微調整移動していれば、まず死ぬことはない。オート連射なら、加えて楽だ。

⬇岩の塊は撃つと細かく分かれる。下がりながら連射。

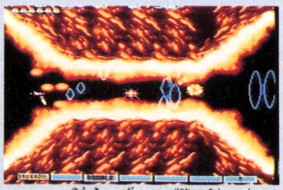




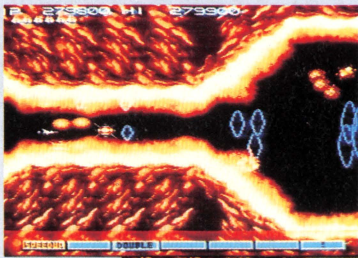
⬆オプションを装備していれば、連射だけで進む進む。

ケッ、熱くもなんともねぇ

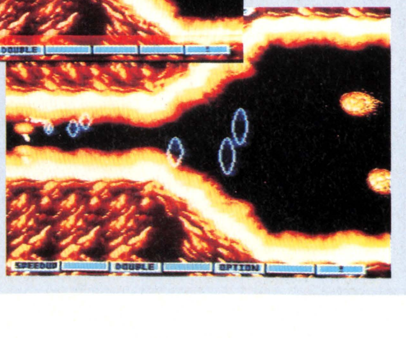
地表から湧き出てくるようにみえるプロミネンスの炎。じつはこの炎に触れてもビックバイパーは死なない。この程度の温度では溶けない材質を使って造られているのだろう。脅かしやがって。



⬆さあ、勇気を出して炎の中に飛び込もう。死んだときは死んだときだ。

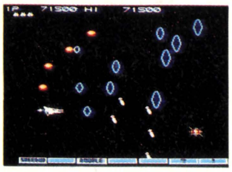


⬅炎の中に埋もれてしまったカプセル。おっと、あきらめるのはまだ早いぜ。なぜって？ この炎はまやかしだからさ。



➡こうなりゃ、ヤケクソだ。いくぜ、うおおおおーっ。ありゃ、平気だ。ヤッホー。ラッキー、パワーアップ

HI-ROLLER'S SPIRIT キャッツアイ装着でプレー



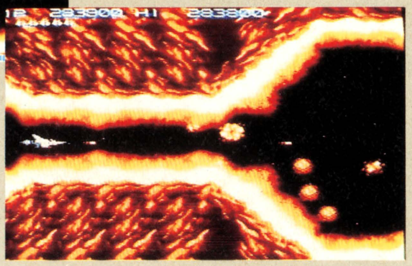
このプロミネンスステージには、ハイローラースピリットは必要ない。というよりもそんなに気張らずともこのステージは、誰にでも簡単にクリアーできてしまうのだ。もっともやさしいステージと思っていい。あえていうなら、こんな楽勝なステージでも精神を集中させて、くだらない死にかただけは避けようぜ。人間もゲームも散りぎわが肝心。

地獄よりの生還 プロミネンス地帯

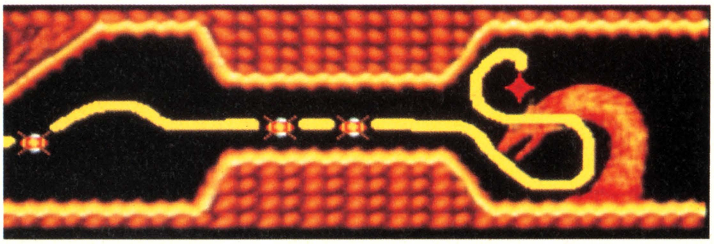
さきほどこんなにやさしいステージはないといったばかりだ。なのに復活パターン紹介のこのコーナーを読んでる貴様！　まさか岩の破片にやられて死んだのではないだろうな。それとも壁に接触して死んだのか？　どっちにしてもだらしない奴だ。とりあえず、仰向けに寝ろ。そして足を45度の角度に上げるのだ。そこで停止。3分間の刑だ。よし、よくがんばった。では下の復活ルートを参考に、元気よく復活しよう。



⬆まる腰になっても、意外と岩の塊に撃ち負けることはない。だがタイミングだけは合わせろ。

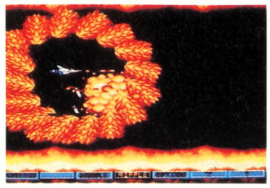


➡まるで助けてくれるようにガーメイドが出現するので、すべて倒そう。カプセルも当然、すべて取ってオプションを装備だ。



ゲヘヘ子羊たちへの道標

ドラゴンの最後の頭を破壊する場合、うまくドラゴンを誘導して絶対に自機を中心にして、巻きつかせるようにしよう。これで、トドメをさしたときに破片に当たって死ぬことはなくなるぜ。



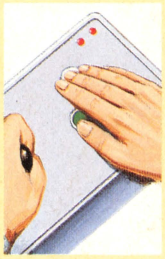
⬅これなら、視覚的にも美しくきまるぜっ。

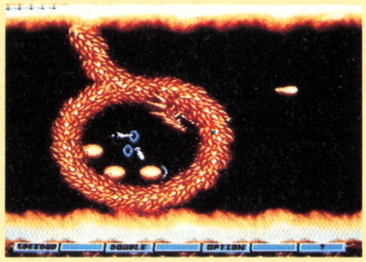
ATTACK TO BOSS DRAGON

ドラゴンの吐き出す火柱にさえ気を付けていれば、死ぬ要素は他にはない。あとは誘導がすべて。誘導しだいで倒す早さが違ってくる。



⬆片方の頭を破壊するとドラゴンは逆回転し始める。ドラゴンの軌道に注意。





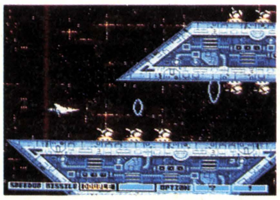
➡理想のフォーメーション。より速く倒すことができるぜぇ。ケッケッケッ、崩壊の美学

発見これが噂のオリジナルステージだ!!

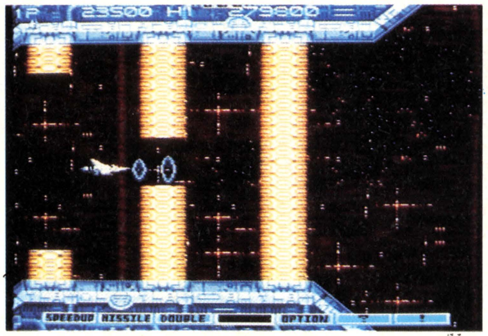
緊急大特報



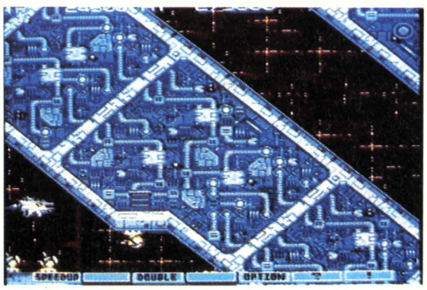
はーい、あたしが見つけたオリジナルステージどう？　奇麗でしょ。これがすごく速くスクロールするのは最高に気持ちいいの。でもアーケード版にもこういうステージはあったわ。それと比べるとそうでもないかな。それと、ちょっとやらせてもらったんだけど、あたし、1回でクリアーしちゃった。才能あるのかなぁ。



⬆パワーアップもできるのよ。



⬆こんなに細いところを通っちゃうんだから。



⬆ほら、すごいでしょ。すっごく速くスクロールしちゃうのよ。気持ちいいったら、ありゃしないんだから。

ハイローラー会 会員募集

素晴らしいゲーマー求む

STAGE6 植物惑星

ハーイ！みんな元気してた？
ここはあたしが教えてあげる。
しっかり読めよ！





緑を大切にばっかりじゃ こっちがやられちゃうの

あたしは雑魚にも誠心誠意撃ち込むの

え〜、まだ始まったばかりじゃん。こんなところ、別に教えることなんて何にもないよ。へー、カプセルを取りそこなわないよーに、ぐらいでしょ。



⬇雑魚なんか、それっそれっ。まだ本気じゃないよ。

⬆カプセルを出した。でも慌てて取りにいくと死ぬよ。

雑魚のおかーさん？

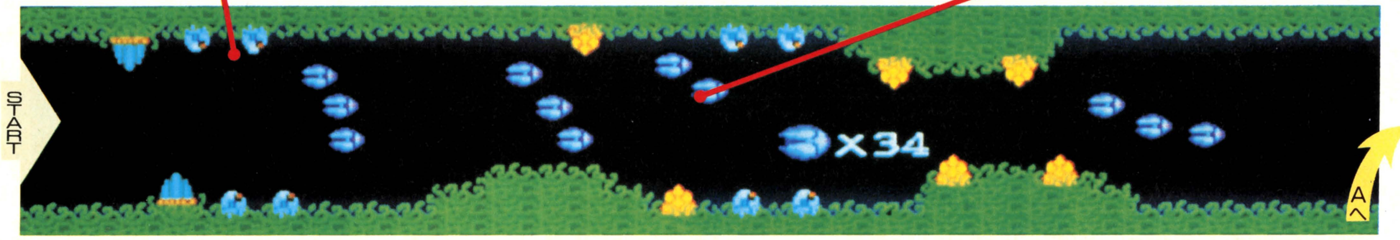
アイは雑魚をたくさん出す、やな奴。あたしはさっさとやっつけちゃう。



⬅バーティカルで攻撃。この武器は基本でしょ。

敵キャラ大図解 No.3 EYE





あたし、ピーマンとザクロって大っ嫌い

このバオーって敵はザクロみたい。だって、ほっとくと弾になっちゃうんだもの。でも、アーケード版に比べたら、弾の大きさは小さいよ。だから楽にサクサク倒せた。あたしのレーザーはサイクロンだから、上のザクロにはちょっとてこずったわ。そうね、渋谷洋一のリップルとかだったら、もっと楽に進めるわよ。



⬆放っとくと破裂して弾をいっぱい出すイヤな奴。こいつ大っ嫌い！　だから見つけたらすぐ撃つの。

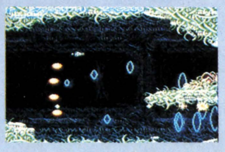
⬇やっつけちゃえばいーんだよ、破裂する前にね。でも4つも5つも出てくるところがあるの。まいった。



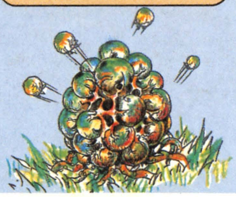


⬆あたしのは、リップルはないけどバーティカルがある。これなら上に張り付いているバオーも倒せるよ。

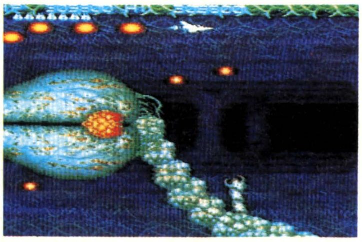
⬇渋谷洋一のリップル。これなら連射してれば、なんでもかんでも倒してくれるわ。怠け者だからな。



敵キャラ大図解 No.4 BAOO



HI-ROLLER'S SPIRIT こんなもんアーケードのやつに比べたらへっちゃら



あたし、ゲームは好きだけどゲームの機械って持ってないの。ファミコンとかセガのやつとか、そーゆーのって弟の奴がみんな持ってるから、たまにやったりするけど、あんまり好きじゃないんだ。だって絵とか音がちゃちなんだもん。アーケードのに比べてね。『グラディウスIII』は、ゲームセンターでいつもやってたから、このスーパーファミコンのも簡単だったよ。アーケードのは4回に1回くらいしか終われないんだけど、これは、2回に1回くらいできたもの。渋谷洋一よりうまいだろ。女だからってなめないでよね。女の子のほうが、反射神経もいいんだから。たぶんそうよ。サウナマン野口も、角克彦も、だらしないわ。んー、でもコナミとか初めて行ったから疲れちゃったよ。こんなに夜遅くまで起きてるのもイヤ。早くおうちに帰って眠りたいの。もー2時だぞ。

うざったいよ ハエ取り草!!

このビオランテって、ハエ取り草にそっくり。あたしのビックバイパーをハエみたいに張りつけようとするの。悪趣味なんだよ。

敵キャラ大図解 No.5 BEORANTE



いいかげんして怒るわよ

きゃーっ、ビオランテが4匹もいる。なーんちゃって。あたしはこのぐらいじゃ、驚かないわ。だいたい画面の真ん中あたりにいれば平気よ、そこにいれば、触手は伸びてこないんだ。



⬅触手は攻撃していれば、伸びてこないよ。オプションを食い込ませていたから、安全だよ。



➡こいつに気をとられると、その先の雑魚に当たっちゃう！ 連射してなきゃ。

ルートはしっかり選ぼーね

この植物ステージって、上を通るか下を通るかで、かなり状況がかわってくるの。ちゃんと先読みしないと、死んじゃう。あん、もう、くやしー。ホントやだ。

➡このときは、上のルートを選んで大正解。もし、下を選んでいたら。





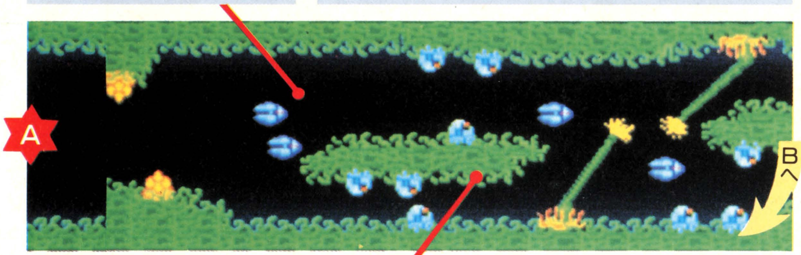
⬆下から伸びてくるビオランテのとうせんぼ。もう、バカ。

➡二股に分かれる道。さっさと選んで。グズグズしない。





⬅でもたまには、上を通っても下を通ってもかわりなく、平気だったりする。ここらへんは覚えてしまうのがイチバンよ。



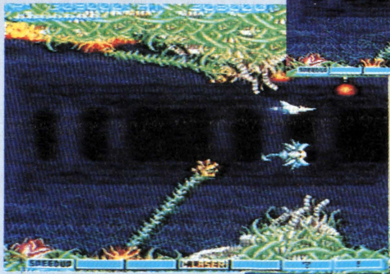
バカみたいオプションハンター

ほんとにしつこいわね、オプションハンター。もう、いつも同じ登場のしかたであきないのかしら。でも、そのおかげで避けかたもわかっちゃった。ラッキー。



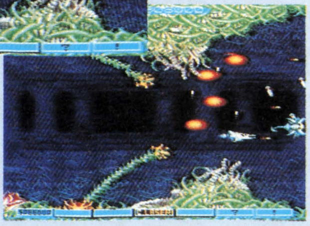
⬅オプションハンターが後方から近付いてきた。さっそくビックバイパーを上に移動させておこう。



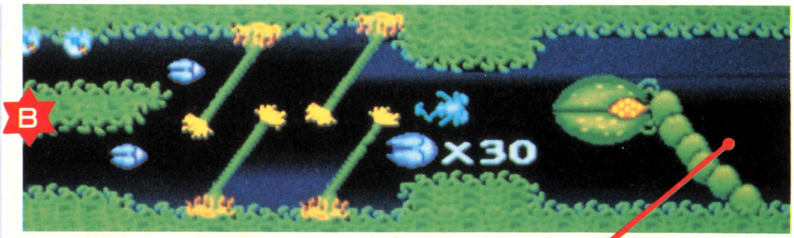


⬆そして、✚ボタンの右を押して、オプションが全部ビックバイパーに重なるようにするの。

⬆こうなったら、もう大丈夫。あとはビックバイパーを後ろに移動させればオッケーね。

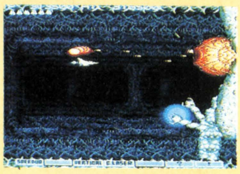


➡へっへーん、オプションハンターの奴バカみたい。独りぼっちでさっさと帰りなさい。

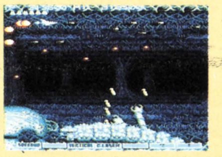


ATTACK TO BOSS MOYASI

こいつ、もやしのお化けみたい。こんなぶさいくな奴が敵だと思うと、憂鬱になってくるわ。ほんとと。

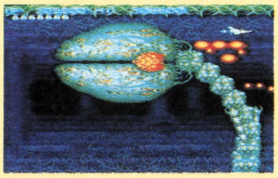


⬆スプレッドボムがもやしのお手てに命中だよ。

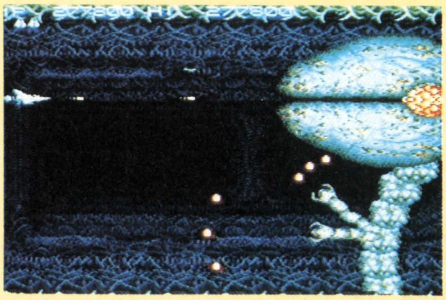


⬅べつにやっつけたわけじゃないよ。

⬇こいつ1匹で豆腐がいっぱい作れるよ。なんてね。



⬆こんなところに入り込んでも死ぬだけ。よい子はマネしないでね。



STAGE8
ボスオンパレード

おりゃおりゃおりゃーっ怒濤のボス5連チャン

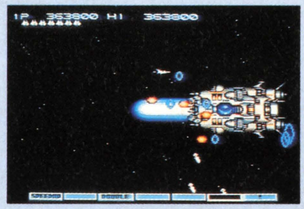
DEATH



6発同時にミサイルを発射。その両側にある、弾幕の切れ目を抜けるのは少々キツイ。ダメージを与えると極太のレーザーを発射してくる。

渋谷洋一(以下、渋)　まずはこいつ。
四方ちづる(以下、ち)　あーこれね。8秒で倒せるヤツ。
サウナマン野口(以下、サ)　バカこけ。それはアーケードでの話だろ。スーファミ版ではコアを守るカバーが、なかなか開かないんだな。だからどうやっても8秒でなんか、倒せるわけな・い・ん・だ・よっ。
ち　だからア、カバーがとれてからハ・チ・ビョー。
サ　ぬー。こざかしい、あまやのう。
渋　まあ、確かにスプレッドボムなら、オプションをかためて一気にかたずけることができたな。
ち　スプレッドでキマリでしょー。
サ　どうせ、俺のはホークウインドーで使えませんよーだ。
ち　うっさいなー。

ぶっといレーザーが男らしい



⬅このバカみたいに太いレーザーは速いぜ。タイミングをつかみ、テンポよく攻撃するのだ。



➡ハイローラーたる者、こういう突っ込んだ、見せるプレーをするように心がけよう。日々精進。

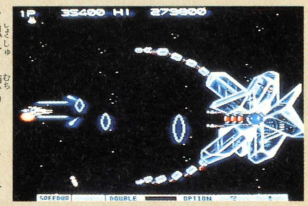
CRISTALCORE



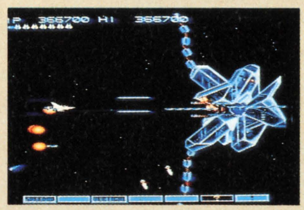
弱点のコアから発射してくる2本のレーザーのあいだは、すり抜けることができる。突っ込んで攻撃しよう。鞭のような触手は避けるしかない。

渋　つぎ、透けちゃって恥ずかしいクリスタルコア。こいつの動きは完全に見切った。大道芸人的見せプレーもこなせるぜ。グリグリ回すぜ、オプションを一っ。
ち　でもさ、アーケードのと比べたらのそのそ動くよ。誰でもカンタンにできるってば。
サ　誰でもできねぇーよ。特にツインレーザーなんかでやったら、たいへんだよ。遮閉板になかなか弾が届かなくて芸どころの話じゃなくなるぜ。
ち　じゃー、スプレッドでやれば。
渋　まあ『グラII』でのスプレッドは、大道芸の素だったな。ボスのボディーを透かしての、速攻倒しは脳髄ビリビリ、すこぶる快感だった。それがこの『グラIII』では味わえない。クォォーッ、脳ミソが欲求不満だぜぇ。

かち割ってかき氷にしたいぜ

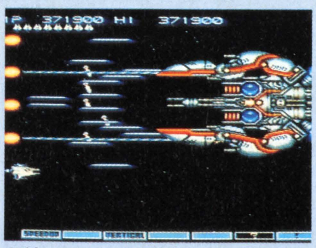


➡触手を鞭のようにヒュンヒュン動かす。しかたがないが避けるしかない。ヒットアンドアウェイ。



⬅クリスタルコアの弱点にサイクロンレーザーが命中。遮閉板が一気に壊れるぜ。デストロイーッ。

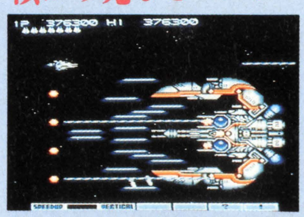
BIGCORE MK-II



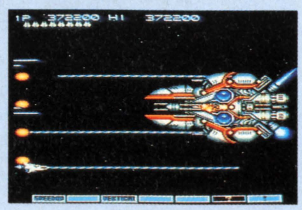
無数のレーザーを発射してくるが、上下に大きく避ければなんてことのないボス。オプションを装備していれば、あっというまに倒せる。弱い。

渋　バルタン星人の顔面。ビッグコアMK-II。
サ　こいつはカンタンだな。オプションをダラーっと伸ばして、上下に大きく避けていれば楽に倒せる。
ち　へー、オプションがないときは？
サ　ないときも上下に避けて、時間切れを待つ。
ち　えー、そーゆーのっていいの？　やっつけなくていーわけ？　そんなのおかしいよ。
サ　昔から命あってのものだね、というだろーが。
ち　なにそれ、だらしなーい。
サ　だから例だよ。例。レ・イっ。
渋　そういや、『グラII』のときにあった座標合わせの安全地帯がなくなっているな。わざとなくしたんだろうが、それは大きなお世話だ。なら、オリジナルのボスを出せ。

横から見るとバルタン星人!!



⬅オプションを装備していれば、カンタンに倒すことができる。上下に大きく移動するだけでよい。



➡そのかわり『グラII』のときにあった安全地帯がなくなっている。まあ、そんなものはいらないか。

COVEREDCORE



上下のハッチから大きく円を描く軌跡のミサイルが次々発射される。ミサイルの軌道はアーケード版とは違うので、おなじ攻略法は通用しない。

渋　サクサクいくぜ、カバードコアMK-II。
ち　後ろのほうでいっぱい撃ってたら早く死んだよ。
サ　おーいっ、それはアーケードの話。
渋　そうだな画面左端の、なかば安全地帯のようなポイントがなくなっている。なんだかなー。
サ　オプションをかためて、遮閉板に接近して攻撃すると、こいつは、わりと早く倒せるのだ。
ち　そんなの、あたりまえじゃない。
サ　あたりまえのことができてないのが、世の常よ。それにしても、俺のツインレーザーじゃ、遮閉板がなかなか破壊できないんだよな。いけずな武器だな。
ち　そんなの使うの。バカみたい。
サ　このぉぉーっ、くされババアーっ。

バームクーヘンが食べたい!!

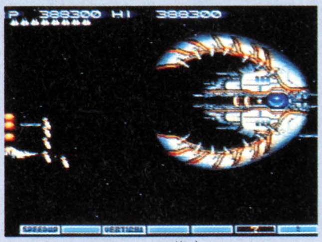


⬅『グラII』と比べると遮閉板をカバーする間隔がゆったりしているので、短時間で倒すことが可能。



⬅それとミサイルの速度がグーンと遅くなっているので、避けるのはわりとカンタン。気楽にイケ。

DERINGERCORE



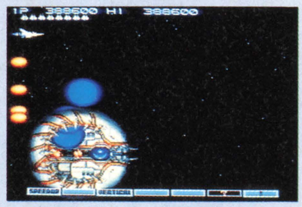
レーザーをさんざん発射したあと、グルリと丸まり体当たり攻撃をしてくる。ちなみにレーザーの発射パターンは大きく分けて2通りある。

渋　いよいよきたぜ、最後のボス。通称ダンゴムシの親分。
サ　レーザーを死ぬほどだして、さらに体当たり攻撃をしてくる野郎だ。こいつは強すぎだよ。
渋　奴はビックバイパーに向かって、突っ込んでくる。この特性を知れば、かんたんに避けられるぜ。
サ　オプションを下からナナメ上に置いて攻撃すれば、ミサイル系統のウェポンで破壊できる。
ち　あたしはスプレッドだから、こんなやつカンタンに倒せるの。やっぱりイチバンだよ。
サ　だまれ、ホークウインドーだって雑魚には強いぞ。
ち　へー、雑魚に弱い武器なんてあるー？
サ　ちづるっ、世の中そんなに甘かーねえぞ。
ち　もー、ホントうっさいなー。バカ。

おおっダンゴムシの親分登場



⬅コードネームはダンゴムシの親分(ウソ)。レーザーをガンガン出してくるやな奴だ。強敵だぞ。



➡スプレッドボムならこうやって、オプションを伸ばして倒す方法が使える。これなら楽勝だぜ。

HI-ROLLER'S SPIRIT　わたしはこれで『グラIII』をクリアーしました!

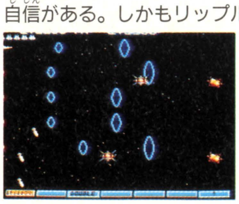
それでは3人のウェポン選択の理由を聞いてみましょう。

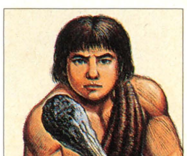


渋谷洋一

MISSILE
DOUBLE
RIPPLE
OPTION
FORCE FIELD
MEGA CRUSH

私はサイクロンレーザーも好きだが、どっちかっていうとリップルレーザーのほうが好きだ。なぜかというと、リップルは連射ができるからだ。ボタンを叩きまくるのが性にあってるし、連射には自信がある。しかもリップルは、広範囲の敵を倒すことができる。ただ、ひとつの不満は、やはりカッコ悪いということだな。青いリングは奇麗だが、カッコがつかないぜ。





サウナマン野口

HAWKWIND
DOUBLE
TWINLASER
OPTION
FORCE FIELD
FULL BARRIER

俺ね、アーケード版ってすっごく苦手だったわけ。どう考えても、あの難易度は異常だと思う。そこであみだした苦肉の策が、ツインレーザーをおもいっきり連射して、画面上にキャラクターを多数出してスクロールを遅くする方法。そのため今回もほぼおなじ装備で挑戦した。だけど、これが全然遅くならない。ビビったけど、なんとかクリアーできた。





四方ちづる

SPREAD
VERTICAL
C. LASER
OPTION
FORCE FIELD
MEGA CRUSH

あたしはゲーセン版のときからこれ。なんてったって強力よ。でもこのスーファミ版は違う。スプレッドの超パワーが感じられない。爆発の煙も小さくて、すぐ消えちゃう。情けないよ。でも、それでもわりと使えるのがスプレッドのスゴイところ。あたしはこれでさんざんやり込んだから絶対スプレッド。一生スプレッド。死んでもスプレッドよ。へへん。



年末年始お買い物ガイド



取らぬ狸の皮算用



ついに年に一度のフトコロ潤う季節がやってきた。例年にない目玉商品がある今年こそ、間違いのない買い物をしたい。そのためには、しっかりとした購入計画を立てておく必要があるぞ。

クリスマスとお正月で、狙えあのゲーム、あのマシン!!

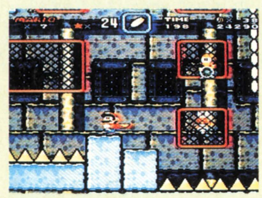
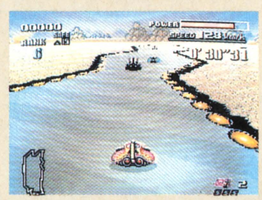
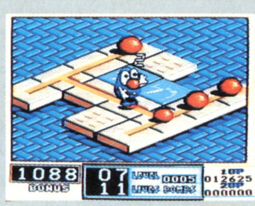
さあ、いよいよ激動の'90年も終わりを迎えようとしている。キミも新たなる年に期待を膨らませてる今日このごろかな!? 不思議なことに、'90年がよい年であった人にも、そうでなかった人にも、お正月は公平にやってくるものだ。何がめでたいのかよく知らんが、正月だからとのんきに構えていると、あとで後悔することになる。

そんなかわいそうな読者をひとりも出してはならん！ と考えるファミ通では、諸君のために上手なお年玉の使い方をお買い得商品カタログ付きで紹介することに決めた。ゲーム関係の製品を購入する際、参考にしていただきたい。

そういえば、正月の前にもうひとつ重大なイベントがある。そう、クリスマス。しかし、クリスマスプレゼントは自分で買うわけではないのでアテにならない場合が多い。まさにとらぬ狸の皮算用的な性格のモノだ。クリスマスには、運よく欲しいものが手に入れば、ラッキー！ ぐらいの気持ちで臨むのがよかろう。プレゼントをうまく自分の欲しいものに指定するのは、明治の昔から青少年たちの永遠のテーマだったりするから、ここでは省略。自分の頭でよい方法を見つけましょう。

それでは最後に……狸の皮が手に入ることを祈って、ポンポコ！ これで安心。では、メリークリスマス＆ハッピーニューイヤー!!

豪華商品群、品質保証!!

スーパーファミコン  発売中 25000円込	モノラルAVケーブル 1236円込 ステレオAVケーブル 1545円込 S端子ケーブル 2575円込 RGBケーブル 2575円込	スーパーマリオワールド  発売中 8千円込	ポピュラス  12月16日発売 8千800円
ゲームギア  発売中 19800円	ACアダプター 1500円 バッテリーパック 6800円 対戦ケーブル 1400円 TVチューナーパック 12800円 AVケーブル 1000円 カーアダプター 3500円	F-ZERO  発売中 7千円込	グラディウスIII  12月21日発売 7千800円込
PCエンジンGT  発売中 44800円	ACアダプター 2900円 チューナーパック PI-AD11 14800円 対戦ケーブル 1800円 カーアダプター 3900円	ボンバザル  発売中 6千500円	ファイナルファイト  12月21日発売 7千500円

年末年始新商品!! レビュアーの選択

「ひとのふり見て我がふり直せ！」という古い言葉がある。他人の行為を見て、自分への戒めとしなさい。他人の行動は参考になるよ！という意味らしい。ファミ通の誇る４人のレビュアーの意見が、絶対に正しいとは言わないまでも、ちょっとした目安ぐらいにはなるんじゃないかな。誰の意見を参考にするかはキミ次第。お年玉と相談のうえ、綿密なお買い物計画を立ててもらいたいな。

新鋭クロスレビュアーのお買い物計画

浜村通信の場合

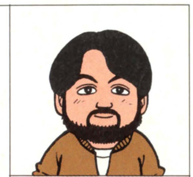


ハード関係ではスーパーファミコン。もちろん買いですね。ついでにRGBケーブルもつけましょう。ゲームは、やっぱり『マリオ』。あんまりうまくないんだけど、やっぱり一家に一本はほしいかな。あとは、好みで『ボンバザル』。ゲーム関係じゃないけど、運動不足解消に持ってこいのエアロバイクなんていいと思うよ。

スーパーファミコン 25000円
スーパーマリオワールド 8000円
ボンバザル 6500円
コンビエアロバイク 109000円

合計……151075円也

スタパ斉藤の場合

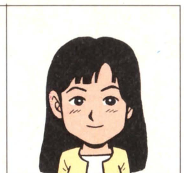


スーパーファミコンなんてものはいらん！　ハードの性能にソフトのほうがまだまだ追いつかない状態だと思うから。半年ぐらい待つよろし。狙い目はメガドライブ。この時期、値崩れが予想されるしね。過去の名作ソフト３本つけても、２万円でおつりがくるんじゃない？　おっと、〝SG転がし〟って手もあるな。

メガドライブ本体
ゴールデンアックス
TATSUJIN
フォゴットン ワールズ
〝○○カメラ〟などの量販店で、ドーンとまとめて 20000円

合計……20000円也

渡辺美紀の場合

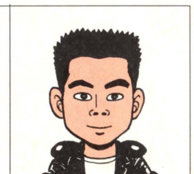


スーパーファミコンは『マリオ』『F-ZERO』とセットで発売日に買ったの。あとあとあと、絶対にほしいのが『ポピュラス』。これ超オススメ。そんなとこかな。今ファミコンは不作だしぃ。あ、PCエンジンは『桃伝II』ですよね。でも、やっぱりぃ、いっちばん欲しいのがドラえもん。彼さえいればほかは何もいらないわ！

スーパーファミコン
スーパーマリオワールド
F-ZERO
セットで40000円
ポピュラス 8800円
桃伝II 7200円
ドラえもん 価格不明

合計……56000円也

渋谷洋一の場合

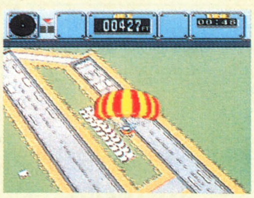


金があれば『アフターバーナー』をきょう体ごと買う。スーファミは、『F-ZERO』をやりたいので買う。ファミコンは『暴れん坊天狗』を推す。あと、ゲームギアやGTは死んでも買わない。以上。付属品として、スーファミ用のスティックがほしい。それも業務用の立派なヤツをだ。なければ作れ！　有馬記念は買い。

アフターバーナー 4800000円
スーパーファミコン 25000円
F-ZERO 7000円
暴れん坊天狗 6500円

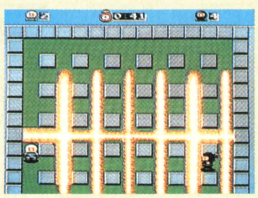
合計……4838500円也

パイロットウイングス



12月21日発売 8千円込

ボンバーマン



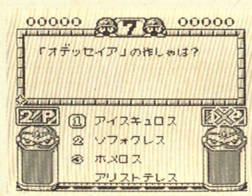
発売中 5千300円

ハードドライビン



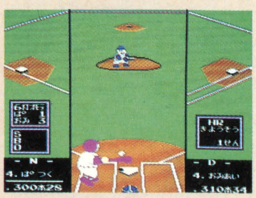
12月21日発売 5千900円

カプコンクイズ ハテナ？の大冒険



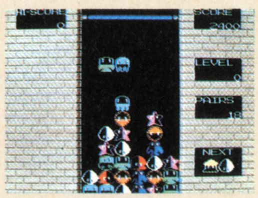
12月21日発売 3千500円込

ファミスタ'91



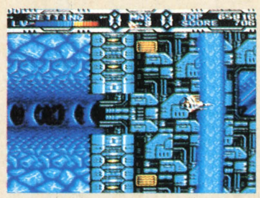
12月21日発売 4千900円

スピンペア



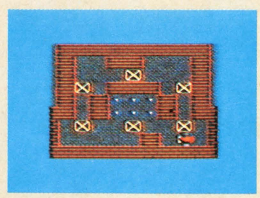
発売中 5千900円

ガイアレス



12月下旬発売 8千400円

倉庫番



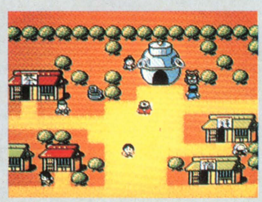
12月15日発売 3千800円

爆笑愛の劇場



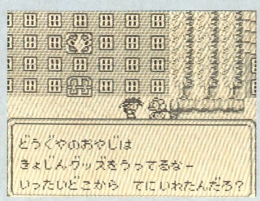
12月29日発売 7千300円

桃太郎伝説II



12月22日発売 7千200円

SA・GA2 秘宝伝説



発売中 4千800円込

ロード・ブラスター



12月発売 4千300円

所持金による買い物の傾向と対策

まず最初は１万円コース 懐の涼しいキミは⁉

日ごろの浪費癖がここにきてアダになっちゃったキミは、かなり寂しい年末年始になるかな。でも１万円あれば十分。とりあえず『スーパーマリオワールド』を買いなさい。そうして、友だちん家に持っていって一緒に遊んじゃえばよいぞ。「マリオ持ってきたから遊ばせてくれよ～」ぐらいの図々しさがないとこれからの世の中渡っていけないのだ。しかし、その友だちが冷たいヤツで、「自分で買えよな」などとホザいた日にゃー、もうヤケを起こしてゲーセンに駆け込むしかないな。

お次は中流家庭の５万円 平均的なキミは⁉

比較的オーソドックスなパターンになりがちなのがこのランクの人々だ。スーパーファミコン本体と『マリオ』、『F-ZERO』のセットで４万円。ここまではみんな納得すると思う。問題なのは残り１万円の使い途だ。最近の若者はしっか

勇気ある5,000円コース



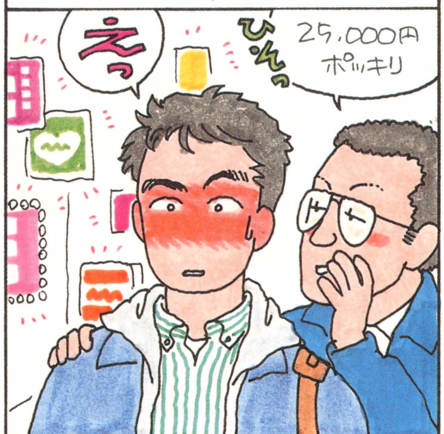
脱衣麻雀にハマってるAくん(17)。おこづかい5,000円を使いはたすカクゴで、開店からゲーセンでがんばり、ついにエンディングを見る。見物してたオトナの人がやたら感動してくれた…。

10,000円ぜいたくコース



自称 ファミコンを極めたBくん(11)。中古ソフト屋に行って 300円とかで売られてるソフトを買いまくる。頭が痛くなるよーなク○ゲーぶりを楽しむのである。コレはゼータクだ。

禁断の25,000円コース



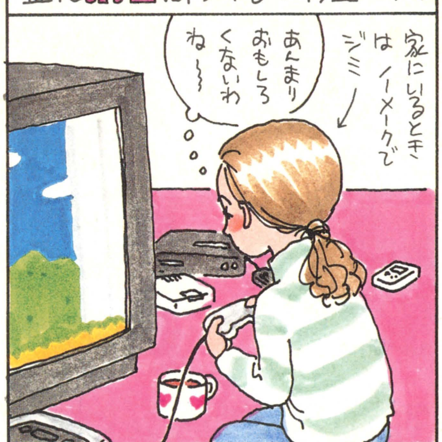
新宿にスーファミを買いに来たCくん(20)。しかし量販店は予約完売、定価でもいいやとデパートに行くが売り切れ。ふらふらと迷いこんだカブキチョーで耳にしたのは…おいおい。

なにか満たされない出費ゼロ



ティファニーにシャネルにエルメス、欲しいものはすべてオトコに買わせるD子さん(21)。でもファミコンが好きなのは隠してるので、スーファミは発売日に手に入らなかった。『マリオ3』でもやろ。

金に糸目はつけないわコース



水商売カンケイにおつとめのE子さん(23)。なんとなく思いたって家庭用ゲームマシンをすべて購入。モニターは45インチ。でもすぐゴルフにコっちゃって遊ばなくなる。うーむ許せん。

孤独な30,000円コース



新人類(笑)の社員と親交を深めようと、ゲームボーイ2体と『テトリス』×2、通信ケーブルを買ったFさん(46)。でも時代はとっくに『ドクマリ』と『コラムスII』だったりするのであった。

イラスト：水玉螢之丞

りしてるから、貯金する！　な〜んて答えが即座に返ってきそうだ。

しかし、そんなことでは大物にはなれない。ここはもう投機に限るぞ。何も株やギャンブルをやれって言ってるんじゃない。近い将来、値の張りそうな貴重品ゲームを集めてみるってのはどうかな。もしくは、両親にバーンとプレゼントでもして、ゴマを擦っておくとか……。これも立派な投機だ。

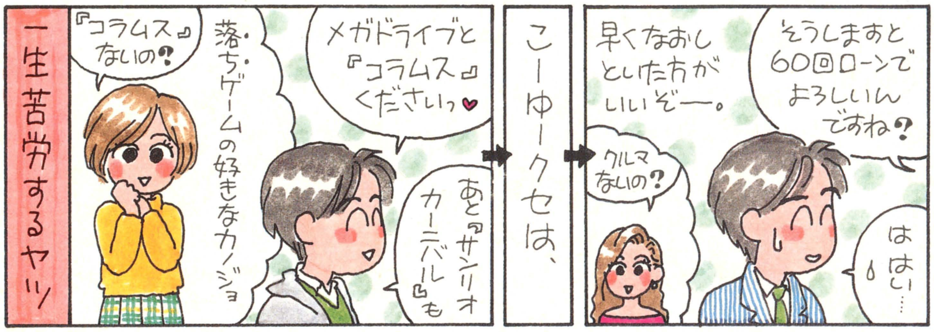
ちょっとリッチに10万円かなり買えちゃうキミは!?

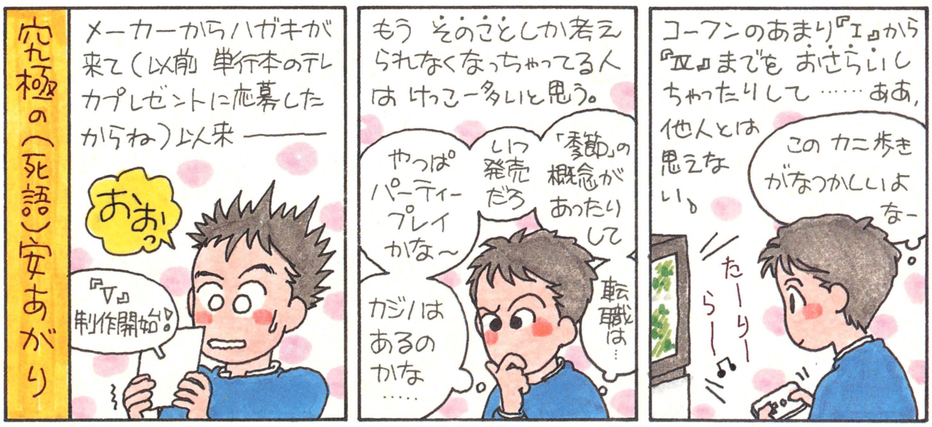
不本意ながら10万円も集まっちまったい。どうしましょ？　子供がそんな大金を自由にできると思ったら大マチガイのコンコンチキだぞ。……失礼！　10万円も持ってるからって、何もキミが悪いワケじゃなかった。でもそれだけあれば、他人が妬んじゃうぐらいほしいものが買えることも確か。ここはひとつ、ほしいものを買った残りのお金でいいから、友だちに飯でも奢るのがいいと思うぞ。

100万円を軽〜くオーバー金なら持ってんどー

もーこれはスゴイ。究極のゲームスペースを自室に作っちゃいましょう。まず、大画面のテレビモニターを買う。画王なんてどうかな（28万８千円）。販売されているすべてのゲームマシンを買う（20万円）。まだ50万円も残っているのか。こうなりゃ手当たり次第に、ハンディーカメラ、ビデオデッキ、ワープロ、パソコン、ステレオ、フェラーリ……。たったの100万円で、こんなモノ買えるワケないぞ!?　まあよい。それくらい多くの好きなものが買い揃えられるってことで。お好きにどーぞ。











タイプによる買い物の傾向と対策

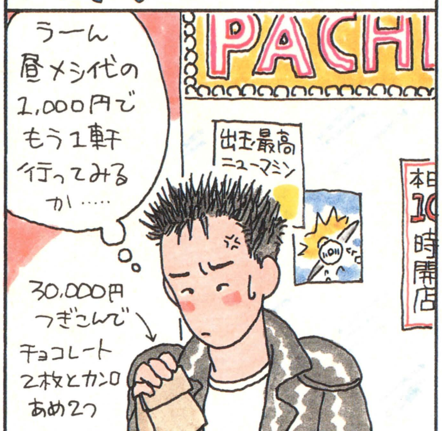
走りだしたら止まらないスピード狂のキミは⁉

スピード狂にはこの一本。スーパーファミコンの特性をフルに活かした『F-ZERO』を買わない手はない。ギュイ～ンとコーナーをまわる感覚は、これまでの家庭用ゲームマシンでは味わえない、独特のスカッと爽やか清涼飲料感がある。ひとりで、もくもくとタイムアタックするもよし。友だちとワザを競いあうのもまたよし。どうやって遊んでも楽しいことこのうえないぞ。あとは、メガドライブの『ハードドライビン』あたりを押さえておけばよいのではないかな。

対戦ゲームで勝負しろ！弁慶のようなキミは⁉

対戦ゲームの雄『ファミスタ』をなにはともあれ買っちゃうって人、多いんじゃない⁉ 今年も待ってました！ と、お目見えする『ファミスタ'91』。コイツは買っておきたい定番だ。対戦といえば、PCエンジンの『スピンペア』、ゲームボーイの『カプコンクイズ』あたりの

バクチ打ちコース



(実在の渋谷洋一さんとは無関係です)おとなしく買い物をするよりは コレを元手に…とパチンコ屋へ入って行ったAさん。2時間後、べつのパチンコ屋にいるのを目撃された後の消息は不明だ。

わらしべ長者コース



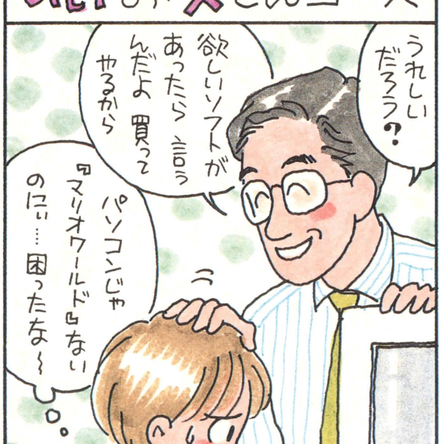
冬休みを利用して 京都へ旅行したBくん(18)。道で腹痛に苦しむ人を見かけ、持っていたセーロ〇ンをあげたら、じつはその人こそニンテンドーの社長さんで…んなことあるわきゃねーよ。

長期計画コース



近所のおもちゃ屋さんでバイト→まず スーファミと『マリオワールド』を割引きで買う→『DQV』を予約する→メガドライブとリンクスも……ともくろんだCくん(19)。でも オヤジもさるものだ。

いいお父さんコース



理数系ひとすじのお父さんを持つDくん(10)。16ビットのファミコンが欲しい、とおねだりしたら、お父さんはパソコンを買ってきてしまった。『ポピュラス』と『シムシティ』はできるけどさぁ…。

はまり道まっしぐらコース



『ペンゴ』がやりたくてゲームギア購入をしちどは決意したEくん(14)。しかしファミ通で中古ゲーム基板の存在を知ってハマる。今ではハンダごてを手離せない毎日だとか…。

シンデレラさんコース



魔法使いのおばあさんに スーファミと『スーパーマリオワールド』をもらったシンデレラさん。でも12時すぎると本体はカボチャ、ソフトはカマボコの板になっちゃうのだ。むなしい。

パズルゲームで盛り上がるのも一興か。年末年始は家族と過ごすことが多いので、反射神経のお鈍な父さん母さんとも楽しく遊べるスキンシップゲームと呼べるね。全部まとめても、たったの14300円。対戦ゲームファンは、家庭円満ゲームが必須アイテムだと思うな。

量販店が近所にな〜いっ 田舎に住んでいるキミは!?

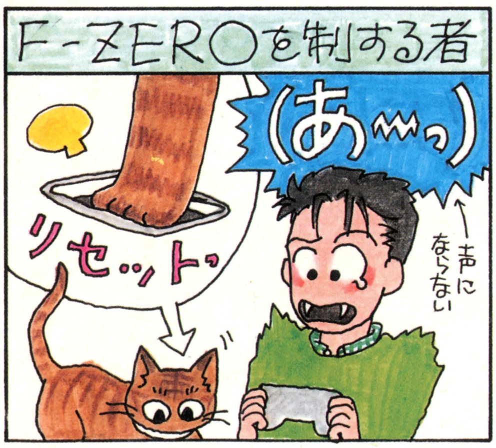
どーしてもスーパーファミコンがほしいんだけど、定価で買うにはちょっと予算が足りない。こんなときに便利なのがコンビニエンスストア、じゃなくってディスカウントショップと呼ばれる量販店。スーパーファミコンなんか、難なく手に入れることが可能だ。問題なのは、すっげー田舎に住んでいて量販店までの運賃が、結構なお値段になっちゃう人の場合。そんなキミは、定価で買いなさい。

とにかく踊りだしちゃう マイケルなキミは!?

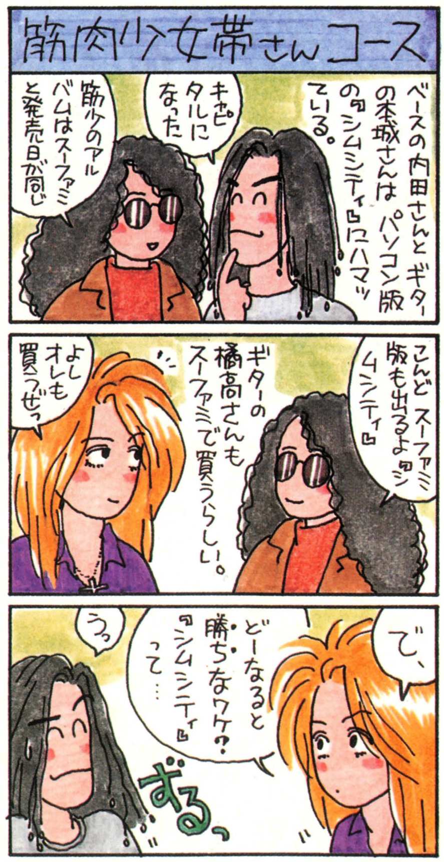
3歩進んで1回転、キメのポーズでアウーッ!! と、お金に困らないお金持ちマイケルは、欲しいマシン&ゲームは何でも買える。さっそくスーパーファミコンを購入しよう。出ているゲームも全部買え!! スーパーファミコンにはRGB出力があるので、巨大画面のRGBモニターもムーンウォークしながらキャッシュで買え。そしておもむろにスーパーファミコンで遊べ。ゲームは『マリオ』だ。

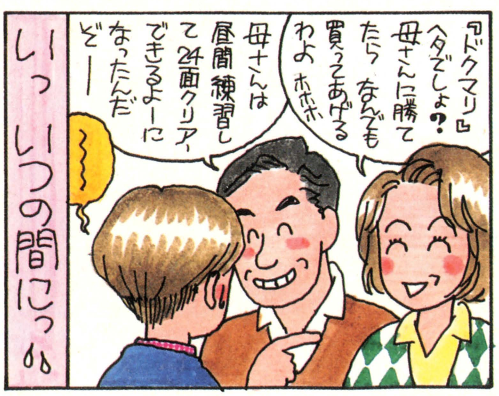
ヨッシーに飛びのって敵を食え。パクッといったら、うれしさのあまり『スリラー』をフルコーラス踊ってしまえ。最後にアウ——ッ!で締めくくった瞬間、あわれスーパーファミコンは壊れているハズ。





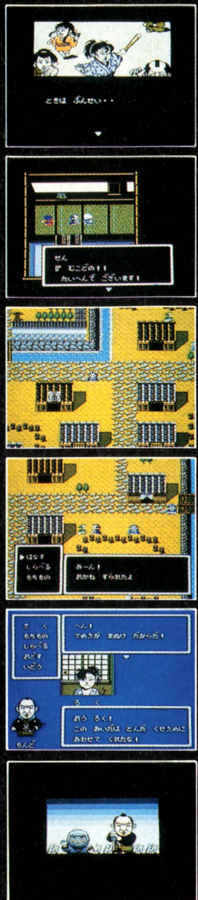






ファミリーコンピュータ™ FAMICOM FAMILY

「世間の風も冷たいこの師走に、あんたの恨みをはらしてあげやしょう」南町奉行所の昼行灯こと中村主水は裏稼業が仕事人。鉄に秀、竜たちが所せましと必殺技も華麗に、浮き世にのさばる悪を断つ！アニメシーンを多用した迫真の展開はTVドラマそのもの。主水の推理が冴えわたる必殺アドベンチャーゲームだ!!



この平成の世も、お上や金持ちに悪い奴らがいるもんだ。





21世紀、人々はあるゲームに熱狂していた。
ラジオコントロールでロボットを操り、
10㎡の競技場で戦わせる熾烈なサバイバルゲーム。
その勝者には、巨万の富と名声が与えられ、
子供たちの大スターとなった。
その人気は、20世紀のプロ野球、ワールドサッカー、
あるいはF1グランプリに勝っていた。
そして、このゲームはこう呼ばれた。

ヘッドバスター

GAME GEAR

この商品は、㈱セガ・エンタープライズが
SEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして
自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

youing メサイヤ MASYA

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時～18時

'91年2月

本格戦闘競技（リアルファイティング・シミュレーション）、開始（オン）！

リアルファイティング・シミュレーションとは？
臨場感あふれる映像、迫力のステレオサウンド！
カラー液晶ポータブルマシーン（ゲームギア）だから可能になった、
スリリングな本格戦闘シーン！
いままでのシミュレーションゲームに飽きたらないゲーマーに贈る、
一発入魂企画！
これがリアルファイティング・シミュレーションだ！



HEAD BUSTER

ヘッドバスター

対戦ゲーム
●1人でも遊べます

発売予定
●価格 3,500円（税別）

この冬期待の最新刊、ゾクゾクッと登場！

★★12月19日発売★★

エニックス スーパーファミコン ソフト第１弾!!

アクトレイザー 公式チャレンジブック

Ｂ６判 オールカラー 定価540円

アクション＆クリエイションモードを操り、悪に支配された土地に平和を取り戻す神。それが君だ。マップ、モンスター攻略ポイントのデータを駆使して、君の挑戦を助ける必携書！

エニックス スーパーファミコンソフト
アクトレイザー 12月16日発売
6メガ＋バッテリーバックアップ 定価8,000円（税別）

★★12月21日発売★★

アニメになかったドラマの数々。
奥田万つ里描き下ろしイラストによる
オリジナル・シュラトワールド!!

小説 天空戦記
描き下ろしオリジナルカラーイラストつき
シュラト5 苦界彷徨（くがいほうこう）

文庫判 定価400円

記憶を失い、人間界に逆転生したシュラトに刺客が迫る！
レイガたちの愛と献身は再び修羅王を呼び覚ませるのか!!

あかほりさとる・著／奥田万つ里・カバーイラスト／沢田翔・本文さし絵

1〜4巻、好評発売中！

1 修夜転生（しゅうやてんせい） 定価390円

2 魔破隘路（まはあいろ） 定価400円

3 戦鬼邂逅（せんきかいこう） 定価400円

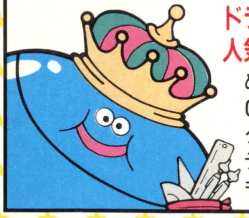
4 不抜大我（ふばつたいが） 定価400円


★★12月19日発売★★

ドラゴンクエスト
パーフェクトコレクション1991

Ｂ６判 オールカラー
定価390円

ドラクエグッズのすべてがここに！
人気のカードダスも重点チェック!!



ぬいぐるみ・陶器人形・文具・書籍・CD・ボードゲームなどなど、ドラクエアイテムを全紹介。隠れアイテムを探せパート３、新製品情報も満載の新・データブックだ!!

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

株式会社 エニックス 出版局

編集 〒160 東京都新宿区西新宿7-3-4仁杉ビル4F TEL 03(369)8978
営業 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25木村屋ビル5F TEL 03(369)8982

●お求めはお近くの本屋さんで、品切れの場合は本屋さんに注文して下さい。かならず取り寄せてもらえます。 ●定価はすべて税込みです。

ゲームブック ドラゴンクエストⅣ

1 2巻 絶賛発売中
3 4巻 12月21日発売



1 第1章 王宮の戦士たち 第2章 おてんば姫の冒険
2 第3章 武器屋トルネコ 第4章 モンバーバラの姉妹
3 第5章 導かれし者たち（前編）
4 第5章 導かれし者たち（後編）

心に残る大冒険を再び！

史上最強のRPG・ドラクエⅣの壮大な冒険ドラマを、
４巻構成で完全ゲームブック化!!

ライアン、アリーナたちが世界を縦横無尽に駆けめぐる大活躍！
トルネコとマーニャ・ミネアのパワーが炸裂する！
彼ら導かれし者たちを待ちうける運命とは？ そして勇者との感動の出会い!!
彼の名は“ユウ” 立ち上がれ、世界はキミを待っている!!

文庫判 定価各500円 一部広告で予価490円と告知されましたが、諸事情により価格変更させて頂きました。あしからずご了承下さい。

大好評発売中!!!

ドラゴンクエスト 4コマ マンガ劇場3

爆笑無限増殖

Ａ５判 144ページ 定価580円



日本全国にドラクエ４コマブーム到来！
勇者たちが！愉快なモンスターたちが！
上へ下へ、てんやわんやの大騒ぎ!!
天才！すずや那智、秀才！栗本和博、鬼才！
柴田亜美ほか執筆陣が放つ入魂のオール新作224本！ 疾風怒濤の大爆笑が君を包む!!

シリーズ1 2巻
好評発売中!!
Ａ５判 144ページ
定価各580円





Merry X'mas!! Together, Let's Enjoy Lynx.

クリスマスの夜、一緒にやろうよ!!
リンクスのニューソフト。
クリスマスプレゼントはこれだよ。
メモしといてね!! サンタさん。



Ms.パックマン、ゼノフォーブ好評発売中!!
サンタさん!! これも欲しいナッ。

まもなく発売!!

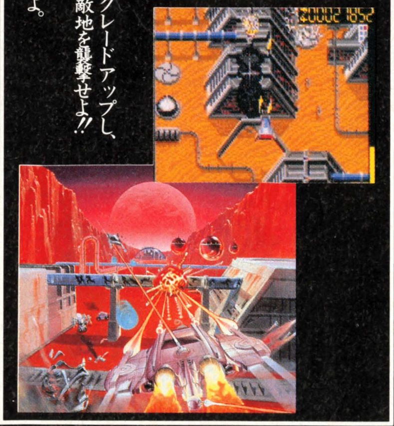
It's New

税別価格各¥4,300

ZARLOR MERCENARY ザーラーマシーナリー

マルチプレーゲーム 1人►►4人

稼いだ戦利金で武器をグレードアップし、莫大な賞金のかかった敵地を襲撃せよ!! 今度の山はデカいぞ、孤独な宇宙の戦士たちよ。



RYGAR ライガー

邪悪な魔の手から取り戻してくれ、私達の聖なる土地を!! ライガーよ、お前は、遠い昔に魔法使いが予言した我々の救世主なのだ。お前なら使えるはずだ、魔法の武器を。





RAMPAGE ランページ

マルチプレーゲーム 1人►►4人

臨時ニュースです!! 都心のビル街に現れた巨大獣は武装した軍隊の攻撃をものともせず、依然、ビルの破壊を楽しんでいる模様。気分爽快ハチャメチャ破壊ゲーム。

ムーミンリンクス テレホンサービス
新作ソフト情報や、お近くにリンクス取り扱い店が見つからない場合の取り扱い店紹介など、どんな質問にも真面目にお答えします。
東京03-455-6161
大阪06-251-4001

製造元 ATARI JAPAN CORPORATION
総発売元 mumin 株式会社ムーミン 本社 東京都港区芝3-1-14 日本生命赤羽橋ビル7F 大阪支店 大阪市中央区東心斎橋1-3-4 日本生命長堀橋ビル5F

青春エレクトロニクス

21世紀ボーイ

新電子人たちへ

電子工作 通信講座

夢は自分でつくるんだ!!



ICを使った自分だけのコンピューターロボットを作ろう!

IC(集積回路)や光センサーと言っても、チンプンカンプンの人は、まだ多いはずだよね。だけどそんなのは、当り前の事!誰だって最初は、何も知らないんだ。でも、この講座なら初歩からていねいに教えてくれる。しかも**完全キットつき!**だから、届いたその日のうちから制作OK!あとは、キミのアイデアしだいで、どんなメカだって作れるはず!まさに「夢は、自分でつくるんだ」だね!ともかく、いまなら電子工作の案内書が無料でもらえるからそれを手にしてジックリ考えてみようよ!

電子工作通信講座
東京ホビーセンター
〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3 TEL.03(317)2811

ワクワクドキドキする**カラー案内書**
無料プレゼント中
右のとじ込みハガキを送るだけでOK!



付属芸術大学テキサス校

ララミー

最近ララミーの言葉の意味がわからなくて、とまどっている人をよく見かけます。安心してください。編集者でも完全に理解している者は、ほとんどいないんです。



ララミー仲間

うちざわゆういちとそのとも

元ヤンキーとかねてから噂の、ローリング内沢と、その友達の心温まる会話のドッチボール部、サッカー編だ。ホットなナンバーで気分はブルーパラダイス！

日記でちぇーすっ!!

内沢裕一

このあいだ、久しぶりにドッドッドリフの大爆笑を見たぜ。やっぱり、ドリフはおもしろいよな。ほんと最近テレビ見るヒマなんかなかったからなぁ。

ファミ通に入るまでは、毎日一日、20時間ぐらい遊んでたのになぁ。ファミ通に入ってからは、休みの日しか自分の時間が作れなくなっちゃったよ。そーいや、最近友だちにも会ってないような気がするなぁ。うーん。

休みの日といってもオレの場合、寝て終わっちゃうことが多い。ほとんど寝たきり老人。なんか、最近どこでもグーグー寝ちゃうんだよね。

でも、忙しいうちがフラワーだから、がんばらなくては。このオレをここまで、更生させてくれた浜村通信氏のためにも……。

みんな知らないと思うけど、オレは暴走族だった頃、ひょんなことで、浜村通信氏と出会ったんだ。オレをまともな青年に変えてくれたのは、なにを隠そう彼なのだ。あの人と出会っていなければ、ほんと、どーなっていただろう……。

いまでは、もうすっかり落ちついて、ヤな奴をトイレに呼び出してリンチするようなことは、たまにしかやってない(オイオイ)。そーいや、このあいだ、野口マンから奪い取った金、返してあげよーかな。家賃が払えないって泣いてたからなぁ。

こんなにマジメな(どこが?)オレに、現金書留で(最低でも一万以上いれないとコロス)ファンレターを、送ってくれよ。おっと、カミソリ入りはゴメンだぜ。



日記でパラリラ!!

内沢裕一の友

よー、ひ、ひさしぶりだなぁ。な、なに、いまファ、ファミ通とかいうとこで拾わ、われて、便所掃除やってんだって?

なんか、この日記が全国の読者に読まれると思うと、なんか緊張して文章も、どもっちゃうよー。

こんな、文章書くんだったら、壁なんかにスプレーで〝死愚魔連合〟とか書くほうが性に合ってるぜ、そうだよな、内沢!!

そうだっけ、お前はもう、そういうことやめて、マジメになったんだっけな。そんなこといっても、じつは編集部の人から金を巻き上げてんじゃないの?(オレにも分けまえくれよな)。

ほんと、おまえ、変わったよ。

昔はそんなナンパなヤツじゃなかったのにな。地元で内沢といえば、泣く子も笑うヤツだったのにな。でもさ、おまえ、チャリンコに旗立てて、箱乗りして、暴走族だっていうのはカンベンしてくれよ(ばらしちゃヤバかったかな?)。

エーイ!! もう芝居はやめだ。なにもかも全部ばらしちゃうぞ。みなさん、こいつは族とかいって、チャリンコでいきがっているバカです。相手にしないでください。ほんと、中学のとき、小学生とケンカして負けちゃったんだぜ。情けないったらないぜ。

でも、根はとてもイイヤツだからこれからも、みなさんコイツをよろしくお願いしますね(一応、フォローを入れておかないと、あとで怖そうだからな)。

そうそう、内沢!! どーでもいいけどチャリンコくらい買い替えろよな。



これが内沢の愛車だっ!!



Hay Yo－!! お習字!!

ハイヨー　Osyuji

まだまだ内部投稿が目立つこのコーナー。みんなにも早くララミーの一員になってほしいのだ。気持ちいいよ、ララミーは。

テキサスの厳しい掟をカタチに現わしたのが、キスミーお習字にはなかったWANTEDコーナーだ。たとえ作品的に優れていようとも、ほかの者も投稿してくるようなオリジナル性の欠けてる作品は、容赦なくこのコーナーにブチ込むから覚悟して投稿してくるように。今回のこのコーナーの作品を見て、全国で1000人ぐらいビビったはずだぞ。少々荒削りでも他人には考えられないような、テキサス魂溢れる熱い作品を待っているぜ。

WANTED

鮭！鮭！鮭！
by 秋の食卓

北海道
信山

まあ、気持ちはわからなくもないが、あまりにもイージー。ほかにも鯖！鯖！鯖！とかも大量に送られてきたぞ。

金の牛賞　1159ガバス

オレはグラナダ!!（村田だ!!）
by 演歌でええんか（クソ）

大阪府　ロシアン



●選評　フレーズ自体は古いんだけど、うまくハマッているから許しちゃおう。ペンネームもなかなかイカス。

銀の牛賞　1156ガバス

研ナオコファイト（10ヤードファイト）

神奈川県　バチルス卿



●選評　現在の研ナオコは何か重大な危機を抱えているのか？　あのナオコさんを悩ませるほどの危機とはいったい……？

各567ガバス　見習いカウボーイの人々

キューティー鈴木のリングサイドエンゲル係数
by 経済難

長野県
木下A

●選評　エンゲル係数が高いってのは、生活費の大部分が食費に費やされているってこと。ビンボーなわけ。

●選評　うまいね。読みがまったく変わらないテクニカーな作品。道のまんなかを歩いてよいぞ。ウムウム。

栃木県
ぜんじ

美川氏の服（みかわしの服）
by タンスにゴン

ケムコ毛だらけDECO灰だらけ（けっこう毛だらけ猫灰だらけ）
by うちのママのログセ

静岡県
ボンバー影山

●選評　……と、さて次にはいったいどこのメーカーがくるのかな？　あんまりうれしくないことだけどね。

●選評　なんか悲しいくらいにハマッている作品。来年こそはタイガースにがんばってほしいのだ。

青森県
べらヒヤ

最下位中タイガース（大怪獣デブラス）
by ジャイアンツファン

え？　歩ゼロ？



愛知県
岡戸孝弘

●選評　なんか○○名人って、みんな同じような顔してない？　毛利名人もこんな顔をしているよね。

●選評　下のイラストが気になってしょうがないのだ。これはもしかして、もしかしたら、もしかするのか？

新潟県
山猫

みたな！セックス（メタルマックス）
by 山猫



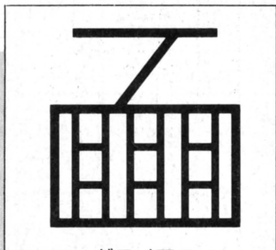
各465ガバス 野性の伊勢屋

気のいい猪木
東京都　菅野明子

ポンチャンス!　出すんや○○○!
山形県　笹塚博史

感電、尻は水戸さ。そんなもんさ異人さん。爺さんも南総里見八犬伝か……。
東京都　美村孝之

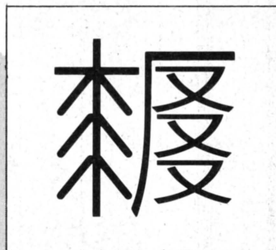
各476ガバス 作字でポンチョ



ダライアス
東京都　内沢裕一

ちょっと古いけど、アーケード版の方です。応用で「II」の方も表現できます。

●選評　横長関係できましたか。そうそう、こういう自由な発想が求められてるわけ。



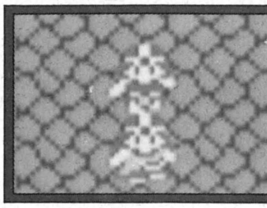
クラックス
東京都　木村一也

このゲームのスピーディーなカンジを表現するのに苦労しました。自信作です。

●選評　こっちは縦長ですな。ゲーム画面が思い起こされる、なかなかヨイ作品。

各777ガバス 妄想の森美術館

●今回のテーマ　ミネアとマーニャ

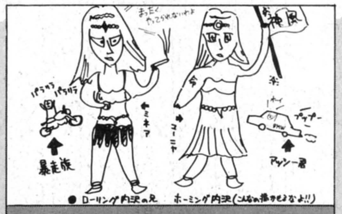




東京都　中本妃香の妹

ただ占い師と踊り子って教えただけなので、だいぶ実物と違っちゃったんですけど。

●選評　これは新宿の母ってやつですか？全体的にオバン臭いイラストだよね。



東京都　内沢裕一の兄

うちの家庭はみんな元ヤンキーなので、イラストもそれっぽくなっちゃうんです。

●選評　ちょっとケバいミネアとマーニャ。横にいるアッシー君はクリフトかな？



東京都　奥田えり子の母

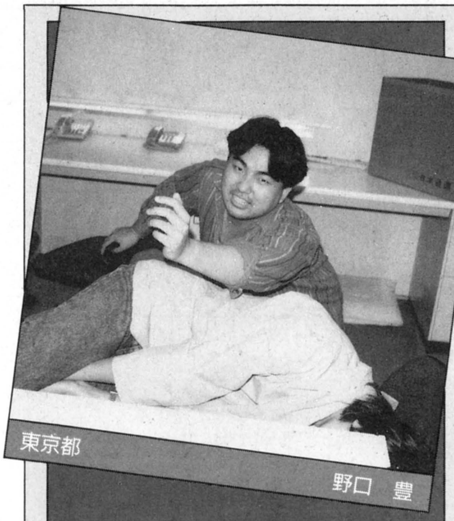
姉妹の踊り子と占い師だといったら、この絵を描いてくれました。顔がちょっと古くさい。

●選評　たしかに。リカちゃんみたいなマーニャの、足の上げかたがこれまた古くさいぞ。

●次回のテーマは　暴れん坊天狗

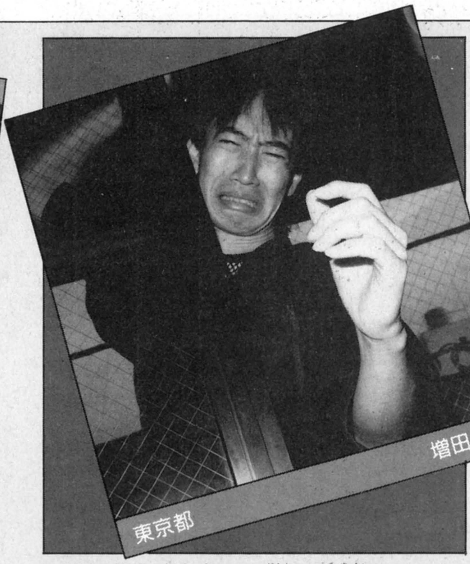
付属芸大テキサス校 ララミー

東西凄顔自慢 勝ち抜き!写真腕相撲



東京都　野口 豊

●選評　まるで墓場のゾンビなカンジだな。目のクマなどから見て、どうやら徹夜明けらしい。フム。



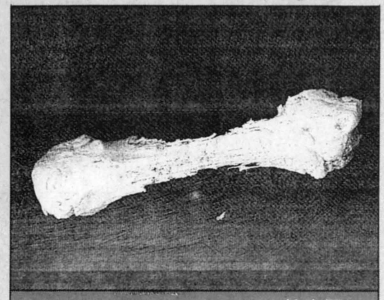
東京都　増田 厚

●選評　窓から忍び込んでの忍者な腕相撲である。しかし、ことらも徹夜明けか顔が死んでるぞ。オイ。

サウナマンの独走を止めるため、挑戦してきたログイン足軽、忍者増田。しかし、両者とも年末進行のため、疲労タップリの凄惨な対決に。無謀さで忍者増田の勝ち。

今回の勝者　増田 厚

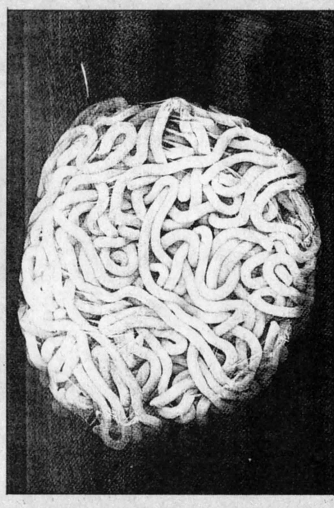
各888ガバス MAN流 コピー塾



東京都　鈴木賢一

フライドチキンを食べたあとコピーしてみた。

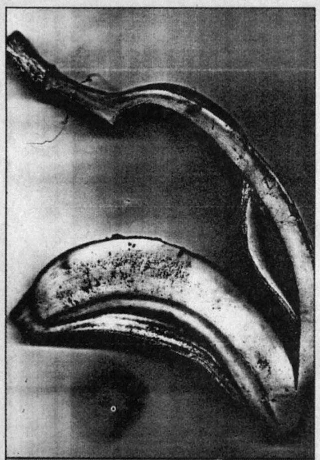
●選評　紙ねんどで作ったホネと見たぞ。



東京都　斉藤大助

ぼくの脳みそです。疲れるとたまに、こうして取り出すのです。

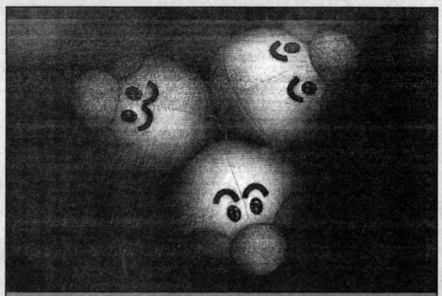
●選評　シワの少ない脳みそだなあ。ひょっとしてバカ?



神奈川県　NEM81162

見てのとおり、バナナの皮です。とってもかわいいので送ります。

●選評　なかなか躍動感があるバナナだ。歩きだしそう。

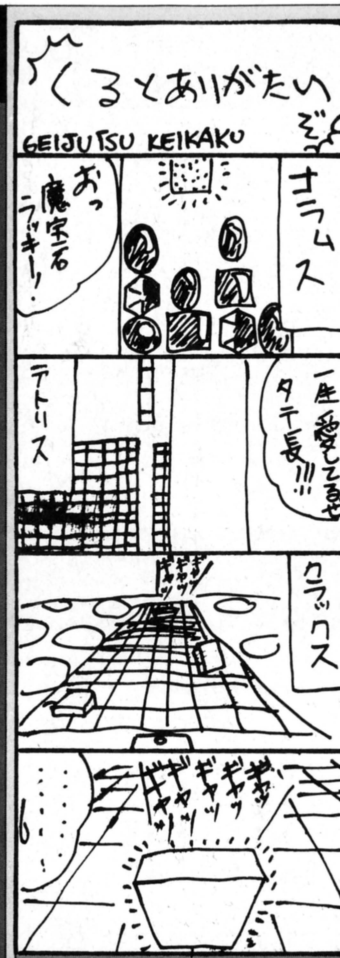


東京都　UFOキャッチャーマスター

アンパンマンです。よく見ると、顔つきが違うの。

●選評　なんか、ひとりホホがこけたヤツがいる。

各1000ガバス 今週の4コママンガ



大阪府　宮脇篤志

●選評　いういういういう！　クラックスのタイルってこういう音で落ちるよね。

各790ガバス ララミー・健康牧場

埼玉県　角克彦



ファミロビクス

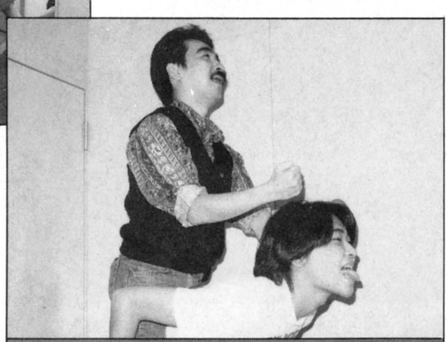
『F-ZERO』のグランプリモード。これは、ちょうどコーナーにさしかかったとこ。

●選評　ひとりスピンしているやつがいるな。なかなかタイムリーな作品でヨシ！

ヨッシーに乗ったマリオです。ヨッシーがベロを出してるアタリが細かいでしょ?

●選評　またしても、スーパーファミコンネタ!!　ちょっと力強くなぐり過ぎみたい。

ファミヨガ



東京都　松本元

各426ガバス ゲーム鎮魂歌

今回のテーマ『ドクターマリオ』

2個づつ落としてダブル消し
失敗しちゃったエンヤットット

東京都　内沢裕一

FEVERの歌詞です。オレの場合この曲のほうが調子よくカプセルが消せます。やっぱダブル消しは基本だもんね。

おいらは天才のドクターマリオ
オラオラオラ!　そこどきな!!

東京都　内沢裕一

セレクト画面のときの歌詞です。オレが『ドクマリ』をプレーするときのモットーは、相手にいやがらせをすることかな。

●次回のテーマは 『F-ZERO』だ!!

私の報告書

テキサス校の報告書では、採用者には222ガバスあげちゃうぞ。盗作者はマタ裂きの刑だからな。

★先生に「自転車は英語でなんというか?」と聞かれて、「チャリンコ」と答えた友人T。
北海道　ごっちん

★ジュースを買ったら、"乳酸菌飲料、殺菌済み"と書いてあった。
京都府　ぼけつほるほる

★K先生はホクロが多いので有名なのだが、この前ろうかで一年生に、「プラネタリウムみたい」といわれていた。
東京都　ドコドン

★ぼくは、「'89電脳九星占い」を今年買ってしまった。
愛知県　切手をなめる男

★算数の時間「ピタゴラスを知っているかい?」と先生に聞かれて、「ウルトラ怪獣?」と言ったY。
愛知県　バグった

★うちの父はオナラでフラワーロックを動かす。
兵庫県　けずこ

★Wは、のっぽさんのサインを持っている。
茨城県　しん3

★うちのばあちゃんはテレビでラッキィ池田を見て、「この人はピンポンパンのお兄さんかい」と聞いた。
東京都　おどるチンポコリン

★友人のAは、『エアロブラスターズ』が空飛ぶザリガニのゲームだと思い込んでいる。
埼玉県　青のり西

★我が家には、"ゴキブリは見つけた者が殺る"という掟がある。
神奈川県　角井崇

★このまえ、家の前でアリが正露丸を運んでいた。
千葉県　鈴木貴之

★友だちが「桃栗がアダルトビデオに出たら売れるだろうなあ」と言っていた。
宮城県　保貴科裕



★Nは以前「オレのお父さんは、仮面ライダーなんだぞ」と自慢していた。
埼玉県　ぴょんた



★「大坂の名物は何かな?」と聞かれたMは、「パンチ」と答えた。
広島県　みのもんたろう

★AMショーは、午後はやらないと思っていた。
静岡県　徳洋原石

★うちのじじいは73歳。バック転をこなす青春まっさかりです。
福井県　ヒポポゲルゲ

★一カ月に一回しか日記をつけない僕に、父が「これが本当のアンネの日記だな」と言った。
京都府　ハゲしんば

★最近、お父さんがなれなれしいと思ったら、どうやらスーパーファミコンがほしいらしい。
東京都　まるこ

★大きなニキビができると、「悪性の腫瘍が痛む」というえみちゃん。
東京都　ぐるりん

投稿のオキテ



茨城県　クララ

芸大テキサス校ララミーでは、生徒のみなさんの投稿を待っている。投稿の掟をしっかり読んで作品を送ろう。掟を破ると退学だ。

●"ハイヨーお習字"は、ファミ通本誌の"キスミーお習字"と同じオキテ。必ず官製はがきに。

●"妄想の森"は、父や母や祖父や祖母や、とにかく他人に、テーマの絵を描かせて送ること。これもまた絶対官製はがきで。絵の片隅にコメントも書いてもらおう。

●"腕相撲"には、キミが腕相撲をしているところの写真を送ってください。驚くのや、怖いの求む。

●"作字でポンチョ"は、ゲームの名前やキャラクターを漢字ひと文字で書いて送ること。

●"野性の伊勢屋"では、上から読んでも下から読んでも同じ文を、たくさん募集しています。長い文を作るとみんなから尊敬されます。

●"MAN流コピー塾"では、ヘンなモノをおかしくコピーした作品を紹介しまス。封書で送るべし。

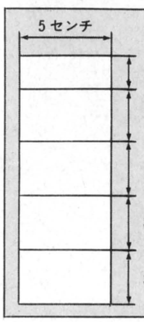
●"ララミー健康牧場"には、ひとりでヨガってる写真、または複数の人でダンスってる写真を送れ。ゲームのテーマをつけること。

●"ゲーム鎮魂歌"は、テーマのゲームミュージックに詩をつけて送りましょう。はがきで。

●"私の報告書"も官製はがきダス。

おわり。

4コママンガのオキテ



ここへ送ってください



〒107-24
東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
付属芸術大学テキサス校ララミー○○○○係

気合を入れよ

●気合が入らぬようではいかん。我が強大なるゲーム帝国が、帝国臣民の気合のおかげで持続しておるように、気合なくしてはなにごとも成し得ぬのだ。男子は朝起きたら「きィ〜あァ〜いィ〜」と一喝し一日を引き締めよ。女子の場合は「きっ・あっ・いっ★」でよい。

●総統はイカ臭いですか？

（静岡県　田中宏明）

●まだ、接近してかいだことはないので……なにを言うか!!　我が尊大なる総統がイカ臭いわけがなかろう。田中宏明よ、まだまだ気合が足りぬぞ。気合が入っておれば、たとえ総統のにぎりっぺであっても気にならぬのだ。

●ところで『女神転生Ⅱ』は女性の敵キャラ（しかも服を着ていない）が多くていいと思いませんか？

（神奈川県　マッパラー16）

●なにが「ところで」であるか。マッパラー16は女ならなんでもよいのか？　気合の入れ過ぎである。しかも、あのゲームに出てくる女は魔獣であるから、人間とはイロイロと構造が違っているのだ。であるからして、……まあよい。魔獣の細部を研究してゲンナリせよ。

●2669ページある広辞苑でパラパラまんがを作った。苦労の末、19日間で見事に完成した。

（愛知県　K・Mは盗っ人だ）

●気合であるな。しかし、こういう気合の多くは、骨折り損のくたびれ儲けの銭失いの丸めてポイである。別のことにも気合を入れよ。

●カマキリが、捕まえた虫を頭から喰ってる姿は美しいと思わないか？　（千葉県　弱肉強食）

●大自然の摂理を感じるが、あまり美しいものではあるまい。喰われかけた虫の頭部などを見て、美しくてしょうがなく感じるようであれば、ちょっと危険であるぞ。

●僕は自転車にのったまま溝に落ちたのですがバカでしょうか？

（山口県　田中智雄）

●それは、少しバカである。自転車に乗っていないのに落ちた場合はバカである。『ペーパーボーイ』で自転車操作の鍛錬をすすめる。

●3000円で友達からツインファミコンを買って「ラッキー」と思ったら、修理代が6000円くらいかかった。　（山口県　さわるな）

●買って「ラッキー」壊れてて「ドッヒー」とはこのこと。典型的な安物買いの銭失い症候群であるな。さわるなよ、人生は長い。以後注意して中古品消費生活を楽しめ。



女神の四の字固め

●僕は、はがきが採用されたことが一度もありません。友達は、「またボツ？　一生ムリだね」などとバカにします。しかも「お前と遊んでいるとボツになる」と言って遊んでくれません。お願いです。ボツにはしないでください。ガバスはいりません。お願いします。（三重県　匿名希望）

●こんなに熱のこもうたはがきは初めてよ。ジーン。心をうたれたわ。匿名希望の12歳のボーヤには私が自腹切ってガバス送っちゃうんだから。私も今後は心を入れ替えてボツはがきをポイすることにするからね。

●ぼくちんは♂（オス）と♀（メス）のマークが覚えられません。いい方法ありますか？　（福岡県　野茂貴大）

●なーんで覚えらんないのかしら。まあいいわ、オス＝攻撃＝とんがってるほう、って覚えてみなさい。それでも覚えられないんなら、いつも手に♂と♀のマーク書いときなさい。

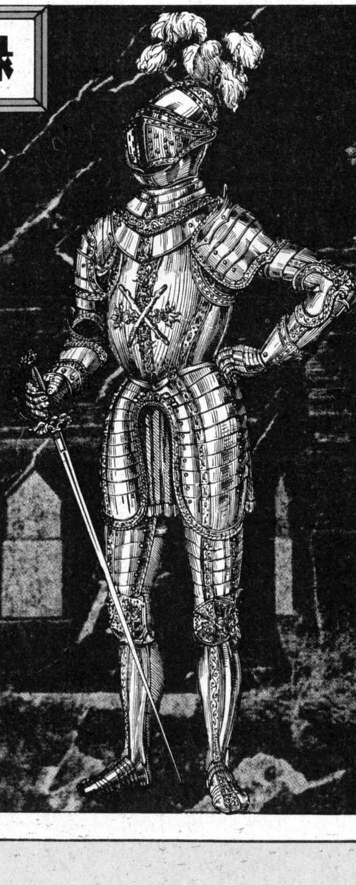
●女神様!!　突然でありますが、女神様のパイ拓をください。家宝にしますんでひとつよろしく。

（大阪府　巨乳ハンター）

●おマセさんね。子供ちゃんは左の絵でも見てがまんなさい。



ゲーム



鉄人の黙示録

●私がファミコンに熱中しておると、猫は前足でリセットボタンを押してニタリと笑い、彼女はベッドで目を光らせて爪を研いでおる。まっこと猫と女はゲーマーの天敵であろう。

（埼玉県　あざらし）

●当たり前である。文脈から自称ゲーマーらしいが、猫や女にかまけているようでなにがゲーマーか!!　笑わせるな。孤独に精神集中し、のどの乾きも空腹も忘れて技を研くのがゲーマーだ。気迫が足りん!!

●どうすればファミコンの汚れの黄ばみが白くなるか考えている。

（岐阜県　おれだよーん）

●ふつうの黄ばみなら中性洗剤を含ませた布でこすれば落ちよう。ベンジンやガソリンや塩酸や硫酸や味噌汁でこすった場合は保証しかねる。まあ、表面の色で機能が低下するのではないから気にするな。

ゲームに溺れてもよい

●僕の友人Yは『スーパーマリオブラザーズ』で水中面になると息を止めます。この前なんて、気を失っちゃって救急車呼んだりの大騒ぎでした。（長野県　アニス命）

●前半は信用するが、後半の救急車のクダリはウソであろう。まあよい。息を止めてまでゲームに没入してゆく姿勢は素晴らしいぞ。帝国ではこういう人間をバーチャルくんと呼んでおる。子供は肉が好きのパーシャルではないと言っておるだろうが、このたわけが!!

●手持ちの彼が、何度叩き込んでも3Dダンジョンで迷います。いっそ、新しいのに取り替えたいのですが。（兵庫県　庄内得利子）

●よくある3D音痴であるな。庄内得利子(23)は「取り替えたい」と言うが、3Dダンジョンを無理強いすると逆に取り替えられる可能性もあるので注意せよ。

●先日、ゲーセンで『ファイナルファイト』をやっていたら、小学校２年生くらいの奴がいきなり2P側で遊び始めました。そして、僕のコーディーを攻撃してきたのです。こんな奴をどう思いますか？（愛知県　与田だよ）

●そういう暴力野郎には、同様の暴力で対抗せよ。目には目を歯には埴輪を、の精神である。コーディーの回し蹴りで2P側のキャラをやっつけよ。激しい戦いの末、1Pと2Pの友情が生まれてくるのだ。

●こんにちは。『魔界村』を何度やってもレッドアリーマーにたどり着けない私に未来はあるでしょうか。（鳥取県　グラディウスは５秒）

●現代のゲーセンのアクションゲームをするなら未来は暗いぞ。未来を明かるくするためにメガドライブ版『大魔界村』と『サンダーフォースIII』、エンジン版『究極タイガー』で鍛錬しゲーセンに挑め。

帝国へはがきを送れ

領域確保のために大枚をはたいた帝国は、今や経済危機である。うそだ。本当ははがきの山に埋もれそうである。嬉しい悲鳴であるな。今後も多量のはがきを受け付けておるので、思いきり投函してよい。

あて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー
ファミコン通信編集部
ゲーム帝国係

帝国



悪魔の安楽椅子



●ナムコの悪口を言う奴は殺します。ガバスをくれれば許します。
（東京都　ナムコONLY）

●なんだかアブナイ奴。でもガバスくれれば許すなんて、中途半端な奴。そういう優柔不断さから、ふにゃふにゃ根性野郎と見た。今日からお前をふにゃ夫と呼ぶ。やーいふにゃ夫。

●聞いてください。私は宿題をやってきたのに、先生は「ファミコンばかりやっていて、宿題やってこなかったでしょ」と言って私を叩きました。私が「やってきました」と言うと笑ってごまかしました。どうかこの先生に天罰を。（福島県　もも～ん）

●人を間違って叩いといて謝らないとはフラチな先公だな。しかも笑ってごまかすとは、先公の風上にも置けないぜ。それにしても、最近はヒドい先公が多くて悲しいねえ。ああ悲しい。ファミコンでもやろっと。

●悪魔さんは１億円拾ったら警察に届けますか？（大阪府　八木信自）

●届ければ１割貰えるしなぁ……。女神に相談したら「うふ～んアタクシと山分けよねぇ」って色気で迫るし、総統は「くれくれくれ(残響音含む)」って言うし……。困った。

大人の盗聴器



●４歳の息子は幼稚園から帰ると毎日のように『ドラクエIV』をします。初めは「クリフト死んじゃった」などと呼びにきたものですが、次第に魔法などの効用を覚えました。このごろは『ドラクエIV』ばかりしていますが、このままでもよいものでしょうか。
（神奈川県　勇者ともあきの母）

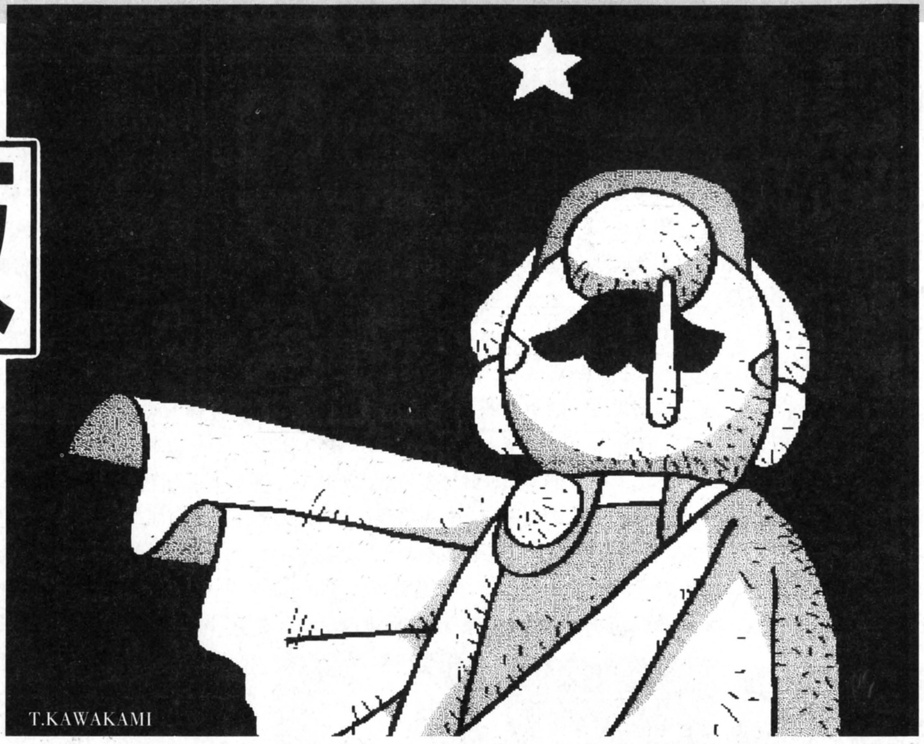
●４歳でRPGを楽しむなんて、先が楽しみなお子さんです。お母さんはゲームばかりしているのを心配なさっているようですが、それは無用。熱中できることがあるぶん、伸び伸び育ちますよ。好きなことをさせてあげるのが大切ですから。私など、幼少のころは物不足で苦労ばかりしていましたから、ほれ、髪だってこんなに抜けたし、シワだって多い。遊んでばかりいる子供は不良になる、なんて言いますが、ありゃウソ。安心して遊ばせてやってください。

FAMICOM·TSUSHIN

でんごんばん

伝言板

14·12·1990·LETTERS



T.KAWAKAMI

寒い日の朝はフトンから出るのがとってもツライ。このまま、ずう〜っとフトンの中で暮らせたら、どんなに幸せだろう。亀がうらやましいなぁ。

僕は、友人Kと将棋をさすとき、必ず、「僕は、あの有名な内藤九段に負けたことがないんだぜ」と言って相手をびびらせます。

（山梨県　ふうせん　15歳）

そんなこと言うなら俺だって猪木に負けたことはないし、奥寺にシュートを決められたこともない、宮沢りえにデートをすっぽかされたことだってないぞ。どうだ、まいったくゎ！　無名の編集者

18歳になったからといって、急に大人になったりはしないのだ。まだまだガキなのよ、本当に。でも、これでやっと日向まこ嬢のビデオが観られると思うと、涙が出るほどうれしい、ウヒヒヒ。PS.ごんすさん、日向まこのこと、知ってる限り教えてください。

（山形県　マジカル☆ズキ）

どうれ、どうれ、編集者Kや、ごんすに代わって私が答えよう。日向まことは2度ほど会ったことあるけど、なかなかヘンな奴で、おもしろかったぞ。といっても、どんなふーにヘンだったのかは伝わらないだろうなぁ……まぁ、ユデ卵の顔をした猫っぽい女の子だった、とでもしましょうか……わかる人だけ、わかってください。

AV業界に強い編集者

母が神野美加のカセットテープを買ってきたら、歌っている人がニセモノだった。まるで、新しいユーロビートのCDを買ってきたら、歌っているのが"ポシェツ"だった……みたいな失敗だ。

（愛知県　ケロヨンMK-Ⅲ）

うん、安売りしているミュージックテープには、よく泣かされる。俺も、A面しか曲の入っていないティナ・ターナーと、右側のスピーカーからしか音が流れないワム！のテープを買ってしまったことがある。その2本は、東中野の駅前の夜店で3本千円で買ったもののうちの2本だった。

安モノ買いの編集者

和田アキ子について思うのだが、あの人はもしかしたら宇宙人なのでは？　すくなくとも、日本人じゃないと思う。みなさんは、どう思いますか？

（愛知県　ラッシャー谷田　14歳）

おっとあぶない!!　本誌と違って、増刊号の伝言板は15字ヅメだから、もうちょっとでペンネームがハミ出してしまうところだった。これから増刊号の伝言板にはがきを書こうと思っている奴は、あんまり長いペンネームにしないこと。わかったな。

なんていうことはさて置き、谷田よ、なんという命知らずな内容のはがきを送ってくるのだ。いいじゃないか、日本人じゃなくたって、いい人ならば。

日本一小心者の編集者

中古屋で『女神転生』を1000円で買った。家に帰ってやってみると『パックマン』だった。中古屋に戻り、怒って文句を言ったらお金を返してくれた。

（東京都　大三元）

ん、なんか、さっきのはがきといい、このはがきといい、ひどい目にあってる奴が多いなぁ。みんなも、こんな目にあわないように気をつけようね。　さっきの編集者

らんま1/2を見てて、ふと思う。女らんまで妊娠した場合、男らんまに戻ることができるのでしょうか？　それとも、男でも子供が生めるのでしょうか？

（岡山県　ニヤリ）

そんなちっぽけなコトを悩んでいるようでは、男は大物にはなれない。もう、考えるな。

ヒキョーな編集者

この間、本誌の伝言板に「千葉県民はぶどうを噛まずに飲む」というのが載ってましたが、もう死んでしまったトナリの家のオジサンは、ミカンを外の皮ごと食べてたそうです。僕もやってみたのですが、けっこういけました。今度、編集部のみなさまも試してください。　（神奈川県　うえてる）

そのオジサン、なかなかやるじ

ゃん。でも、スイカの皮を指でムキムキして、ひと口でパックリ食べちゃうような男気も欲しいな。ま、人の好きずきだけどね。

狂った果実の編集者

主人が『ドクターマリオ』をやりながら一言、「青のバイキンが一番りりしい顔してるな。そう思わない?」私、「ん?」画面を見て「あんたより、よっぽどりりしい顔してるわ」と、つい心の中で思ってしまった私です。

(千葉県　湯浅供子　30歳)

なんて微笑ましい夫婦の会話なんだろう。現在、ファミコンは子供のオモチャ——と一般社会では思われがちだけど、何十年もたてば今のファミコン世代が年寄りになるんだもんね。もし、そのころまでファミコン（もちろん、形は変わっているだろうけど）が残っていれば、世にはゲームジジィ、ゲームババァがあふれているかもしれない。うーん、未来がなんだか楽しくなってきたぞ。

長生きしたい編集者

やられ隊で思い出したんだけど、〝ナムコ隊〟っていったいどこにいっちゃったんだろ?

(東京都　ボビィ下村)

ふーむ、なかなかスルドイ疑問だ。ホントにどこにいってしまったんだろう?　こないだ『ファミスタ'91』の取材でナムコにオジャマしたときに、お茶を運んでくれた女の人が、もしや……そんなわけないか。もし、読者の中で〝ナムコ隊〟の行方について知っている人がいたら、ファミ通伝言板内『あの人は今……』係まで、ご一報ください。また、「この人は、どこにいっちゃんだろう、行方が知りたいな」というご依頼もお待ちしております（結果は気にしないでくださいませ）。

我らはファミ通探偵団

ぼくの友達に、自由自在に屁をすることができるので、〝スカンキー石田〟と呼ばれているヤツがいる。

(加治木消印の名前のない奴)

アダ名って、ヘンなところから由来しているケースが多いよね。ジョルジョ中治の小学生のころの同級生には、〝じゃがちん〟と呼ばれていたヤツがいたそうだ。その由来については、キミたちが想像するとおりなのだよ。

大笑いしてしまった編集者

ヤクルトは、むせる。

(滋賀県　かんのくん　17歳)

うん、たしかにむせる。最近は、パチンコ屋さんが、タイムサービスと称して、無料で店内に配ってたりするのでよく飲むのだが、右手はハンドルを持ったまま、左手の人さし指でプチとフタに開け、グビグビ流し込もうとすると、グホグホむせてしまうことが、よくある。あれは、乳酸菌のせいなのだろうか……。あっ、それから、ヤクルトのフタなんだけど、昔は曜日ごとに色が違っていて、（宅配の場合だけど）ヤクルトを飲めば、今日は何曜日かがわかったものだ。米の飯とヤクルトはついてまわる。

「毎日１本」の編集者

友人M君は、授業中、いきなり「朝鮮民主主義人民共和国」と３回ほどつぶやいた。これにはまいった

(岡山県　MHK)

南北の統一は近いかもな……。

世界の平和を願う編集者

最近、数年ぶりにプロレスを観たのですが、ひとつ気になることがあるんです。〝バックドロップ〟と〝岩石落とし〟は、どこがどう違うのですか?

(兵庫県　秋蓮城)

基本的には同じモノだ。しかし、プロレスを愛する者にとっては、このふたつの呼び方には大きな違いがでてくる。同じ技を使うにしろ、その、使うレスラーのファイティングスタイルによって呼び方は異なり、よりイメージを高めるためだ。ルー・テーズに始まり、スマートなレスリングをするレスラーが、この技を使うときには〝バックドロップ〟と原名で使われることが多く（代表的には、ジャンボ鶴田かな。長州、マサ斉藤なんかもそうだよね）、〝岩石落とし〟という呼び方は、その名のとおりカラダがゴツゴツしてて、無器用なイメージのレスラーが使った場合によく使われるね（ジョージ・ゴーディエンコ、ブッチャー、日本人では寺西勇かな?）。しかし、結局は実況を担当をしてるアナウンサーの気分しだいだ。たまに間違えて、〝ブロックバスター〟のことを〝バックドロップ〟と呼ぶアナウンサーもいるけど……。

編集者レッドピンパネール

つい最近、僕がスーパーファミコンを予約していた店がつぶれました。そのおかげでビックカメラに並んで買うことになりました。　(千葉県　匿名希望)

ふーん、世の中にはついてない奴がいるもんだ。でも、同情なんかしてやんないよ、へへーンってなもんだ。だって、俺って冷たいんだもーん。　薄情な編集者

小学校低学年のとき、友だち数人とともに夕陽をめざして３時間以上走ったことがある。そのころは、森田健作の言葉を信じて夕陽に追いつけるものと思っていたからだ。今から思えば、アホらしい思い出だ。編集部の中に、僕と同類の方はおられませんか?

(和歌山県　てらやまなめる)

俺は、中学１年のとき、『俺は男だ!!』に感動して剣道部に入った。まさか剣道というものが、あんなにしんどくて臭いモノだとは思わなかった。　燃える夕陽の編集者

ログインの人たちとは仲良しですか?

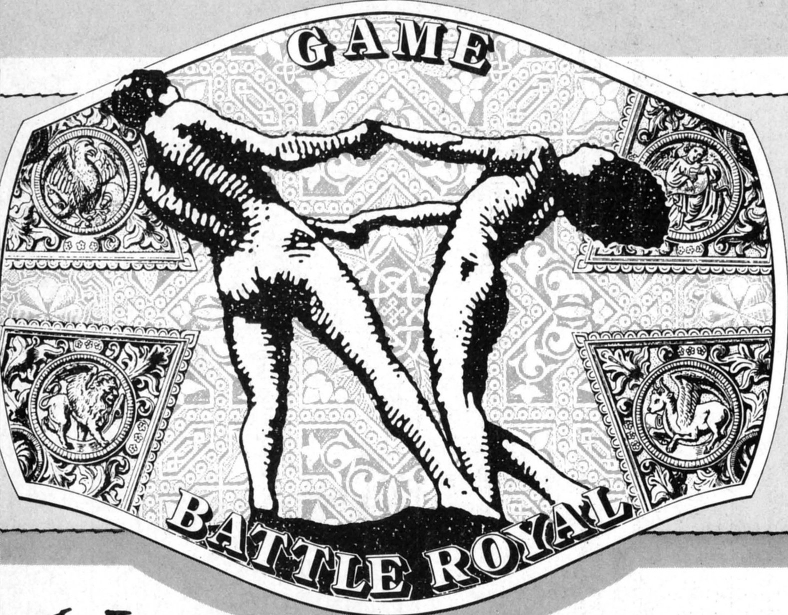
(埼玉県　平井祐一郎)

ログイン?　なんだ、それ。

「それでは次号で」の編集者



LETTERS伝言板へのおたよりは／〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー　ファミコン通信編集部　伝言板係まで



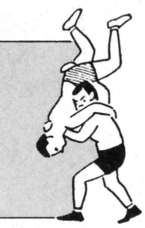
Software Impression

ゲームバトルロイヤル

テーマのゲームについて、何人かで闘議しちゃいましょ、ってのが、この略して“バトロイ”のコーナーなのだ!!



議題『ファミスタ』進化論を考える!!



今回の参加者 アルツ鈴木　サウナマン野口　野崎“かっぱ”へーじ

ナムコ　発売中

『ファミスタ』の基本は守備なのだ!!

野崎“かっぱ”へーじ(以下、か) それじゃぁ、始めましょうよ。

アルツ鈴木(以下、ア)『ファミスタ』の一番のポイントっていったら、やっぱり守備だよね。

サウナマン野口(以下、サ) そうね、球のスピードとかは別として、連係プレーしたときの気持ちよさったらないもんね。それまでの野球ゲーム、例えば任天堂の『ベースボール』なんかにしても、ピッチャー対バッターの図式ができてて打つか、打ち取るか、だったじゃない? どうしても打ち合いになっちゃう。34対35なんていうクサ野球みたいな展開がほとんどだったのに『ファミスタ』は打たれたあとから勝負が始まる。

か だから、初心者と熟練者の差がはっきりとでてくる。そこがいいとこなんだけどさ。

ア フライが捕れるか、捕れないかで試合が決まったりしてたもんなぁ、最初のころって。

サ そう、そんで負けるとカッカと熱くなって、むきになって練習する。自分と同じくらいのレベルの奴を見つけてきてさ。

か そうしていくうちに『ファミスタ』仲間がどんどん増えてくるの。

サ ファインプレーができるようになったのって、いつからだったっけ?

か 『'88』じゃない?

サ あれについては賛否両論あったけど、初めてできたときには『やりぃ!!』って気持ちだったね。

ア 『'88』では、ファインプレーがついたことで、バランスをとるために打撃のレベルが若干上がってたんじゃない? ホントによく考えてると思うよ。

データが生きてるところが好きなのです

サ フォークボールが絶対に打てないってのは、ちょっとイヤだよね。なかには例外的に打てる選手もいるにはいるみたいだけどさ。

か マンガチームの選手でしょ? でも、ホームベースの前でワンバウンドするんだもん、当たんないよ。

ア バッターボックスの一番前に立ってみたけど、全然ダメだった。ほとんど、野球盤の消える魔球と同じ感覚だよね。

サ でも、アッパースイングすりゃ打てるっていう噂があったね。

か あんなのうそ、うそ。

ア スイングといえば、説明書には書いてないけど、高低の差っていうのは絶対あるよね。速い送球とかも、初めは説明書に載ってなかったのに、今はちゃんと書いてあるもんね。

か ボタンを同時に押せば速くなるっていうアレでしょ。

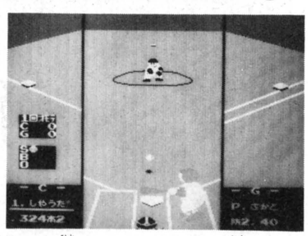
ア うん、人から聞いて最初は「ホントかよ?」って思っていたけど、やってみるとホントに速いんだもん、あれは驚いた。

サ それもそうだけどさ、『ファミスタ』のボタンの操作ってすっごく複雑だと思わない?

ア セカンドの盗塁阻止術なんかもマスターするのもたいへんだったよ。ホームベース方向を押しながら投げると、ランナーが滑り込みできないってやつ。ホームに向

僕の心に残る名選手

Cチームって、攻撃力が他のチームより劣るために、どうしても延長までもつれる試合が多いんだよね。そんな接戦にケリをつけてくれるのが、この“しやうだ”。いやあ、大事な場面で打つこと打つこと。コイツの前にサヨナラのランナーがいたりするとき、対戦相手を見ると、イヤな顔をしているわけなんだ、これが。(野口)



⬆この人のおかげでホントに助かったっていうケースが多いんだよね。

かって投げた球を、偶然にセカンドが捕ったってことになっちゃう。しかも、ボタンを同時に押してるから送球が速いこと、速いこと驚いちゃうよ(笑)。

か　もう、『ファミスタ』ならではのテクニックだもんね。

ア　あとさ、『ファミスタ』は選手が持っているデータが生きてるところがいいよね。それまでのほかの野球ゲームって、どんな投手でもそれなりのカーブとか投げられたけど、『ファミスタ』の場合は能力が8の投手と5の投手では、歴然と差がでてきちゃう。そこが好きなんだよね。

『ファミスタ』は体感ゲームなのです

ア　最初のころ、「うまい人間は大洋を選ぶ」っていう神話があったでしょ？　ほら、足を使った攻撃ができるから……。

サ　ファミ道楽リーグで大洋が優勝したことあったじゃん？

ア　第1回のリーグ戦のときね。僕もあのころは燃えてたな……『ファミスタ』宇宙一の名をほしいままにしてたっけ……。

か　『ファミスタ』って、興奮してくると、体ごとコントローラーを動かすでしょ？　あれって、はたから見るとけっこう笑っちゃう。

ア　そう、浜村通信と写植屋のKさんが『ファミスタ』をプレーすると、ふたりともコントローラーを引っ張りまわすもんだからファミコン本体が飛んじゃうんだよね。そんで、ゴトンとかいって床に落ちちゃって壊れちゃう(笑)。

サ　でも、それって、なかなかできない原稿を写植屋さんに待ってもらうための、接待『ファミスタ』だったという話だよ。

ア　その話でもそうだけど、『ファミスタ』ってファンの層みたいなもんってないよね。誰でも遊べちゃうっていうかさ。

サ　意外に女の子で持ってる子が多いんだよね。キャラクターがカワイイせいかもしれないけど。

か　とことこ一生懸命走ったり、疲れてくると汗かいちゃったりね。

成長していく過程が楽しいんだよね

サ　『'89』だったっけ？　オーダーの変更ができたの。あれはうれしかったね。まだ、プレーしてないんだけど、今度でたやつには守備データが入っているんでしょ？　守備がうまいやつとか、ヘタなやつとか……すごいなぁ。『'90』がでたときには、もう、これ以上の進化はないと思ったけど、まだまだおもしろくなりそうだね。

ア　これからは、戦法も変えなきゃいけないんじゃない？

サ　へーじとかは、こだわって代打を出してもキャッチャーを残したりしてたけど、俺はあんまり打てないキャッチャーはすぐに引っ込めちゃってたもん。これからは、残しておかなきゃいけないな。

か　でも、『'90』でついたバッテリーバックアップが『'91』ではなくなって、また、パスワードにもどっちゃったでしょ？

ア　あれは、あれでいいんじゃないの？　だって、ほとんど使わなかったもん。

サ　うん、対戦プレーばっかりしかやんなかったもんね。

ア　そうだね。コンピューター相手にプレーするんのなんて買ってから1日ぐらい。『ファミスタ』は対戦しなくちゃ意味ないよね。

サ　そうそう、俺は『ファミスタ』は、対戦型ゲームの中でも最高傑作だと思うもん。

ア　あとさ、トレード機能がついたけど、あれはどう思う？

サ　うーん、トレードっていうのはさ、実力があるのにチーム事情で活躍できない選手がほかのチームに移籍してガンバルっていうイメージがあるからさ……。

ア　でも、自分の好きなチームの中にも嫌いな選手っているでしょ。たとえば、4番バッターのくせして肝心なときにちっとも打てない奴とか……。

サ　Gチームでいうと〝はり〟とかね(笑)。

か　ある、ある、そういうイメージって。ゲーム中のことなのに、こいつが出てきたら、もうダメって思っちゃうことが。

ア　そういう選手を、ほかのチームの「敵の選手ながら好きだなぁ」っていう選手と交換できる。

か　あと、『ファミスタ』発売って、いつもストーブリーグ前だから、そのあとにトレードになった選手の入れ替えもできるよね。

サ　そうね、いつも思うことなんだけど、発売後にトレードされて、いなくなっちゃった選手をつかうのって抵抗あるもんね。そういうことではトレード機能って正解なのかな。

か　でも、正直いえば発売時期を開幕ギリギリぐらいにしてくれればいいんだけどね。

ア　いやいや、『ファミスタ』は家で正月に遊ぶもんだよ。

サ　うん、それには賛成だな。

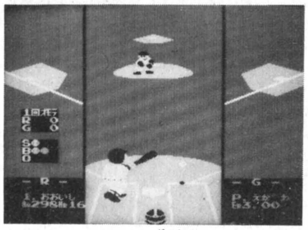
もはや、ジャンルを越えてしまった!!

サ　でも、『ファミスタ』ってさ、もうすでに野球ゲームの範囲を超えちゃってると思わない？　実際、リアル感なんかで言えば『燃えプロ』とか、『パワーリーグ』なんかのほうが上でしょ？　なのに、遊びたいのはやっぱり『ファミスタ』なんだよねぇ。

ア　僕もそう思う。『ファミスタ』は『ファミスタ』。もう、それ以外のなにものでもないって感じだな。ファミ通でも、新しいジャンルマークを作ってもらわなくちゃいけない気がするよ。

僕の心に残る名選手

ボクの思い出の選手は、一番最初に発売になった『ファミスタ』の〝えがわ〟。Gチームの〝えがわ〟だ。この人の投げる大きなカーブで、出てくる打者をバッタバッタとなぎ倒す。こんな気持ちのいいことはなかったね。スタミナもあったから、先発完投ができたんだよね。ボクの頭にある、投手の理想像だ。(アルツ)



⬆このころは、まだ実名だった。うーん、ほんとになつかしかな……。

僕の心に残る名選手

ファミスタの投手のなかでも、速球で投げ通せる唯一の投手だと思うから、〝まつだ〟が好き。なかでも『'90』の〝まつだ〟は、防御率が低くてよい。投手の基本というものを考えた場合、速球こそが投手の基本だと思う。そうなると、〝まつだ〟しか考えられない。自分がカープファンであることが関係しているけどね。(へーじ)

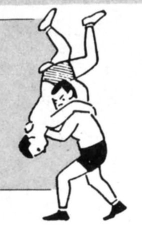


⬆『'91』では姿を消してしまった。悲しんでいるファンもいるだろうな。



▌議題▌光栄オタクは『三國志II』に涙を流す………

今回の参加者　入澤教授　美村仙人　飯田社長　　光栄　発売中　14800円　CD付き　17200円



セーブが楽ってのは うれしいことだよね

飯田社長(以下、飯)　パソコン版やった人間にとってはファミコン版の『三國志』はちょっと物足りないんじゃない？

美村仙人(以下、美)　ちょっとね。

入澤教授(以下、入)　でも、セーブが楽だからいいよね。

飯　それは言えた。パソコン版はセーブするたびにディスクの入れ替えしなくちゃいけないからめんどくさくて。俺なんか『水滸伝』やったときに間違えてデータ全部消しちゃったもん。宋江を新君主にしてやってたのに消えちゃったから、もう、頭きて、毛沢東にしちゃった。

美　よく、そんな字あったね？

飯　あれ、けっこう字あるよ。

美　ファミコン版は漢字使えないんだよね。新君主の名前も〝しんくんしゅさま〟ってでるでしょ。あれがシラケる感じだよね。

入　うん、悲しい気持ちがする。

美　次回作では、あれだけはなんとかしてほしいところだな。

飯　〝春〟とか〝夏〟とかのグラフィックなんか取っちゃっていいから……あっ、あの絵はイベントとかに必要なんだっけ？

入　でも、マップのグラフィックとかはいらない気がしない？

美　いらないよね。なんか、とってつけたようなグラフィックだしね。

入　〝婚姻〟のグラフィックとかはどうかね？

飯　あ、娘グラフィック。前作ではいっぱいあったでしょ。「よよよ」とかいってさ。

入　私、婚姻のときの音楽大好きだったの(笑)。

美　あ、あれね。

飯　情けないというか、悲しいというか、「コノヤロー、おいしいことやってやがるな」ってなカンジのやつね。

コマンドが少し 多すぎるかもね……

飯　でも、よく考えると「II」って、前作よりも、ずっと複雑になってるから、光栄のゲームシステムに慣れてない人はけっこうとまどうんじゃないのかな。選ぶコマンドが多すぎてついていけないと思うんだよ。

入　これまでは1ヵ国1コマンドだったのに『群雄伝』あたりからひとり1回になったり、行動力なんていうパラメーターが登場したりするもんだからね。

美　『ジンギスカン』とかもそうじゃない？

入　あれは3ヵ月1ターンだから、1ヵ月に1回命令できるんだよ。

飯　『ジンギスカン』？　俺はアレ、あんまり好きじゃないなぁ。ぜんぜん動かないんだもん。

入　私、光栄のゲームのなかじゃ『ジンギスカン』が一番好きなんだけど……。

美　あ、僕も。

飯　ヘンな人たちだな。

入　『ジンギスカン』っていうゲームは、開発をするんじゃなくて、開発に携わる人間を何人に設定するかっていうゲームなんだよ。そこいらあたりが、本当に政治をシミュレーションしてるみたいで、すっごく好きなんだ。

飯　ふーん、そんなもんかねぇ。

入　『三國志』って、基本的に闘いでしょ？　人間を、武将をどういうふうに使うかっていうおもしろさを追求してるでしょ。『ジンギスカン』は政治なんだよ、政治。

飯　そりゃ、発想的にはいいかもしれないけどゲームとしてはちょっとね……だって、バランス悪いんだもん。

入　だけどさぁ……。

美　いろんな意味で特殊だからねぇ……。

入　オルドもあったし。

飯　でま、あんなもんじゃ感情移入できないでしょ？　しょせん、絵に描いたモチなんだからさぁ。

美　それを言ったら、おしまい(笑)。

入　でも、なんだかんだいってもオルドって時間がもったいないからふたりぐらいとしかしないでしょ？　ね、ね、ね。

美　世界編になれば、異国の女性が待ってますぜ……へ、へ、へ。

入　あと、あれは？　ちょっとイヤだけどラッチ。2回で懐妊しちゃうけどね。

飯　はっきり言って、俺はアイツだけはイヤ。

美　跡取りはほしいけど、ラッチはイヤだなぁ。女はやっぱり身持ちが堅くなくっちゃねぇ……。

俺には俺の『三國志』が あるんだってば!

入　このゲームっていうのは、さっきも言ったように武将をどう使うかっていうゲームなんだから、そういうふうに遊んであげなくちゃいけないんじゃないの？　10人の国に5人で攻め込んでいくようなことしちゃだめですよ。

飯　なんで、なんで？　やってもいいじゃん？

入　そりゃいいけど、おもしろくないでしょ？

飯　おもしろい！　俺はおもしろい。だいたいさ、シミュレーションなんてさ、どんな遊び方をしてもいいわけでしょ？　RPGとか、シューティングなんかと違って答えなんてないゲームなんだからさ。

美　そういえば入澤教授、馬超に馬騰を殺させたじゃないですか？

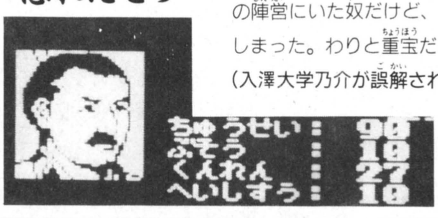
入　それはべつにかまわないんじゃないですか？

飯　だから、いいの、みんな好きかってにたのしめば。俺には、俺のパターンがあるんだよ。相手が10人いようが20人いようが、自分が勝てると思ったらひとりだけを狙って突き進んでいく、これぞ、

俺はこの武将が好きなんだ

孫乾さんに惚れたぜっ

まぁ、惚れたというほどでもないんだけどね。「I」のシナリオ1では関羽、張飛とともに劉備の陣営にいた奴だけど、「II」ではいなくなってしまった。わりと重宝だったので残念だなぁ。(入澤大学乃介が誤解されて大学教授だそうだ)



⬅たしか、劉備が旗揚げするときに馬を調達した馬商人のでっちかなんかだったと思う。

男の生きる道っときたもんだ！

顔は武将の履歴書なのです

美　この顔についてはいろいろ意見があると思うけど……。

入　顔があって悪いとは言わないけど、なにもずぅーっと画面上にでてることはないと思うな。

美　そのうち、口がパクパクとうごきだすんじゃないの？

飯　それはない。してほしくもないよ。

美　そういや、ナムコの『三国史』は顔が動いたよね。

飯　そうそう、馬岱の顔が怒ったときには目玉をグリグリさせていきり立つんだけど、俺、その顔が好きでいっつも怒らせてた。

入　うん、ナムコのやつは喜怒哀楽があっておもしろかったね。

美　諸葛亮は、頭良さそうだった。

入　あ、ナムコの話は関係ないんだっけ。

リアルならばバカでもいいのだ!

入　武将の能力設定についてはどうかな？

飯　前作よりもかなりいいんじゃない？　ちゃんと差をつけてくれてるもん。バカはバカ、強い奴は強いって。

入　私は張飛を教育して軍師にしたよ。

美　こないだ、言ってたよね。

飯　ふつう、そこまでやる？

入　ほんとにバカで苦労したよ。

飯　１年で12上がるから６、７年がんばりゃなんとかなるか。

入　でも、頭がいいのひとり付けとかなきゃいけないから、陸遜を先生でつけといた。

飯　郭汜とか李傕のことをバカにしすぎだと思わない？　だって、こいつらって、本当はすごく悪賢いんでしょ？

入　でも、武将の30ってのは普通の人とは違うと思うよ。

美　そうそう、僕もそれ言いたい。

入　普通の一兵士の設定値って、５とか６ぐらいなんじゃないの。

飯　でもさ、全国の武将の中でもこいつらが馬超よりバカだとは思えないもん。

入　そりゃそうだけどさ……。

飯　俺は絶対に納得できないぞ！

それでも俺は10キーでやりたい

美　『Ⅲ』は、スーパーファミコンででるんですかねぇ？

飯　そりゃそうでしょう。出すとしたらひらがなやめて、全部漢字にしてほしいよ。それと、画面の切り替え方式をもっと考えてくれないかなぁ。

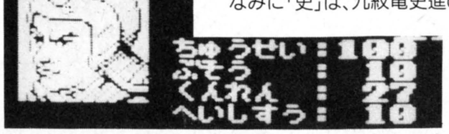
入　そうね。マップが消えてからコマンド面がでてくるまでの時間ってけっこう長いんだよね。

飯　発売するときにオプションで10キーつけてくれないかなぁ。

俺はこの武将が好きなんだ

公孫賛の時に引き抜け

美村仙人が張遼を選んじゃったので、俺は趙子竜。彼の武勇に憧れちゃうの。「演義」での劉備のバカ息子を助け出す行なんか泣けちゃう。自分の息子の名前は、史竜って決めてるくらい。ちなみに「史」は、九紋竜史進の史ね。（飯田社長）

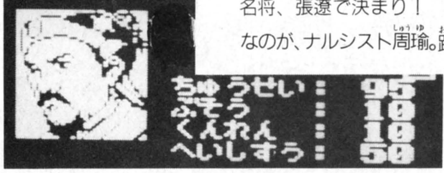


⬅この見事なパラメーターを見よ！　限りなく頼もしい味方、同時にもっとも脅威的な敵。

俺はこの武将が好きなんだ

知勇兼備でうれしいな

張遼。うーん、いいねえ。同じく万能タイプの代表としてなら、関羽や趙雲がいる。だがアンチ劉備派である僕のお気に入りは、やはり魏の名将、張遼で決まり！　ついでに２番目に好きなのが、ナルシスト周瑜。踊りがステキ。（美村仙人）



⬇ゲーム中の能力値には異議アリ。知・武・魅・オール94くらいでもいいはず。

美　スーパーファミコンならば、できないことはないよね。

入　そうかなぁ、コントローラーでも十分行けると思うんだけどなぁ。画面の作り方でどうにでもなるんじゃないの？

飯　そりゃそうなんだけどね、俺はただ、雰囲気的に10キーで入力したいわけなんだよ。それがダメだっていうんなら、マウスでもいいんだけど。

美　そういえばX68000版はマウスでプレーしたよね。

飯　もう、10キーのメリットなんてどうでもいい。10キーでプレーしてるって精神的な満足感だけでいいんだよね。そうそう、名前の漢字のルビをとってくれればもっと嬉しいね。

美　そうかな？　このルビっていうのは「ルビのいらない人はパソコン版でやりなさい」っていう意味なんじゃないの？

飯　いやいや、読めない奴は記号として覚えりゃいいじゃないの。

入　でも、まぁ、ファミコン版だということで。

飯　そうっすかぁ？　低年齢のユーザーだって、ゲームをやり終わったあとに本とかマンガとかに興味を持ったりするんじゃないの？

美　うん、僕もそれってかなりあると思うよ。

入　そういいところから、に歴史に興味を持つ人々が増えてくる……ゲームも社会の役にたってるな。

値段についてはどうでもいいんだい!

美　もし、『Ⅲ』がスーパーファミコンで発売されるとしたらいったいいくらぐらいになるのかなぁ？

飯　30000円ぐらいの。

美　もしかしてＣＤ＆ビデオ付きだったりして。

飯　『Ⅱ』がファミコン版で14800円でしょ？　ま、20000円はきらないでしょ。

美　でも、あのCD付きっていうのはどーなのかな？　あれが付いたやつって17200円でしょ、買う人いるのかなぁ？

飯　どうなんすかね？　CDのことはさておいてさ、ソフトの値段っていうとこなんだけどね、俺も含めて、光栄のゲームならなんでも許しちゃう人間にとっては決して高くないよ。

美　そういうところからいえば、僕もそうなんだけどね。

飯　今までの光栄のゲームってみんな高かったけど、長く付きあえるからいいんじゃないの？　実際に俺なんか『三國志』を半年やってたもん。ひたすらにね。ひとつのシナリオを終わらせるだけで、毎日少しずつやったとしても、最低１ヵ月はかかるでしょ？　このゲームシステムが嫌いでない人だったら、１年でも２年でも遊べるんだもん、俺はけっして高いとは思わないぞー。

新 愛ある限り、お答えしましょう!!
アルゴリズム情報局

今年ももうあと半月余り。今年中にこのゲーム解けなかったなー、と悔やむのはまだ早いぞ！　このページを読めば、ひょっとするとキミの知りたかった情報があるかもよ!?

今週のメニュー

ラストハルマゲドン	パチ夫くん3	奇々怪界
カッ飛び宅配くん	エアロブラスターズ	サイバーナイト
ダイナマイトデューク	アローフラッシュ	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン
グラナダ	KAGE	

ファミコン ラストハルマゲドン

戻らずの塔の入り口で、「入る資格がない……」と言われてしまい、中に入れません。ＣＤもガルマの本も持っているのに……どーして？

岡山県　プー助

説明書のヒントのページに「石板は全部見よう」というのがあったでしょ。じつは108個ある石板のメッセージをすべて聞いておかないと戻らずの塔には入れないのだ。108個もあるから大変だけど、石板はキチンと全部見ておくこと。



ガルマの部屋にある本を持っていきたいのですが、持っていくことはおろか中身を読むこともできません。どうすればいいんですか？

茨城県　木本真一

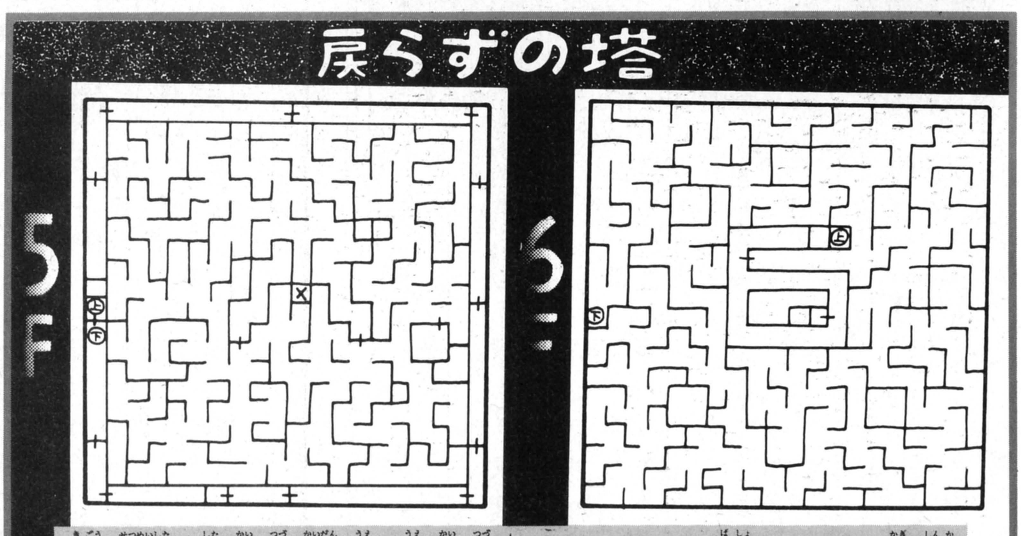


ガルマの部屋で見つかる本は〝ガルマの本〞という重要アイテム。しかしコイツを手に入れるにはひとつ条件がある。それはパーティーの中に知性20以上のメンバーがいるということ。つまりこの本の中身を知らなけりゃ本を持っていけないってワケだ。知性はほかのパラメーターと違いアイテムを使うことのみによって増えていく。誰かひとりにアイテムをガンガン使わせ知性を20以上にし、そのあとでもう一度ガルマの部屋へ行ってみよう。これでキチッとガルマの本が手に入るハズだよ。

戻らずの塔の内部はヤヤコシイ！　マップを描くのもしんどいのでどうか内部マップを載せてください。せめて５階のマップだけでもお願い！

静岡県　吉沢悠理

戻らずの塔って７階もあるんだよね。さすがに７階分のマップを載せられるスペースは取れなかったので、キミのリクエストにお答えして今回は５階、そしてオマケに６階の分のフロアマップを載せておいたぞ。けっこうあちこち折れ曲がっている通路が多いから、マップをよく見て階段、メッセージのある場所などを確認しておこう。



記号の説明㊦……下の階へ続く階段、㊤……上の階へ続く階段、M……メッセージのある場所、W……ワープ｜E……イベントのおこる場所、K……ガルマの鍵を進化させる部屋、X……トラップのある場所

担当アルゴマン　ミラクオーレ鈴木　今年の冬はパーッとハデに遊ぶぞ!!　タップ宮島　『全日本プロレス中継』が最近かなりオモシロイ。　セピアライト川嶋　お年玉がもらえない年になってしまったぁ。

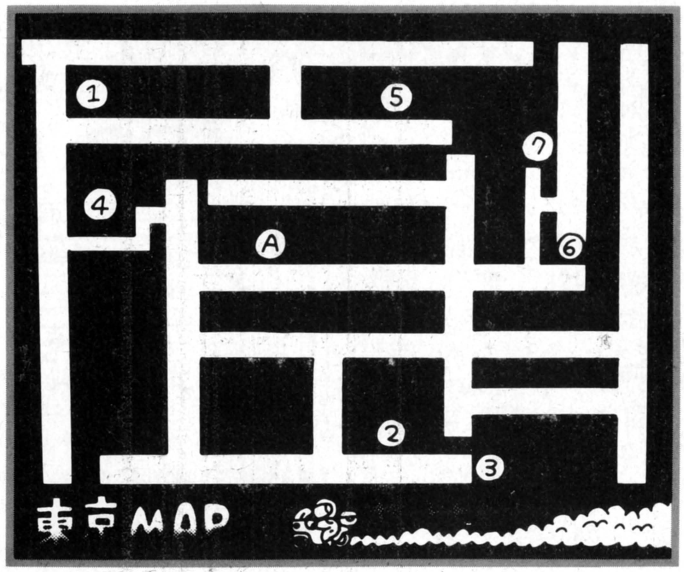
PCエンジン カッ飛び宅配くん



とにかくマップが広すぎて、ミッション２がクリアーできません!! ボクの一生のお願いですっ!! どうか町の全体マップを載せてくださいっ!!　　愛知県　天野幸一



天野の言うとおり、東京の全体マップをドジャンと右に載せといた。ただし、大きい道路しか載せていないので注意してくれ。小道や細い道路は実際に走行して確認してもらいたい。それでは、マップ上の番号を説明していこう。まず、Ⓐはバイク便の営業所。①は日の丸商事。②は朝日物産だ。ミッション２では、この①②間を走る。③はエバさん。④はカズトモさん。ミッション３で、この③④間を走る。⑤はソフトハウス。⑥は印刷所。ミッション４では、⑤⑥間を走るワケだが、途中で全体マップの左上にいる人に話しかけてワープした方が近道になるのだ。また、印刷所に原稿を渡した後、ソフトハウスに戻らなければならないぞ。そして、⑦がＰハウス、正確にはＰハウスがあった場所だ。



メガドライブ ダイナマイトデューク



最終面のボスが倒せず困っています。ここまできたらどうしてもエンディングを見たいので、ぜひとも攻略法を教えてください！
　　東京都　土田広樹



コイツは将校→人間型のバケモノ→エイ(？)型のバケモノ、と２回変身してデュークに襲いかかってくる。第２形態時のツメ攻撃と、第３形態時の誘導弾攻撃がなかなかツライけど、両方とも思いきってボスの正面に出て戦ったほうがラクだったりするのだ。第２形態時と第３形態時の攻略法を下に詳しくイラストと一緒に載せといたから、これを参考にしてみてね。

第2形態



つねにボスの正面にマイキャラを置き、キックやアッパーで攻めていこう。ヘタにヒットアンドアウェーの戦法をとるとボスのツメのエジキになるぞ。

第3形態



誘導弾をよけようとせず、ボスの正面にまわってマシンガンを連射。誘導弾が手前に迫ってきたらギリギリでＤパンチを打とう。Ｄパンチは最低でも３発必要。

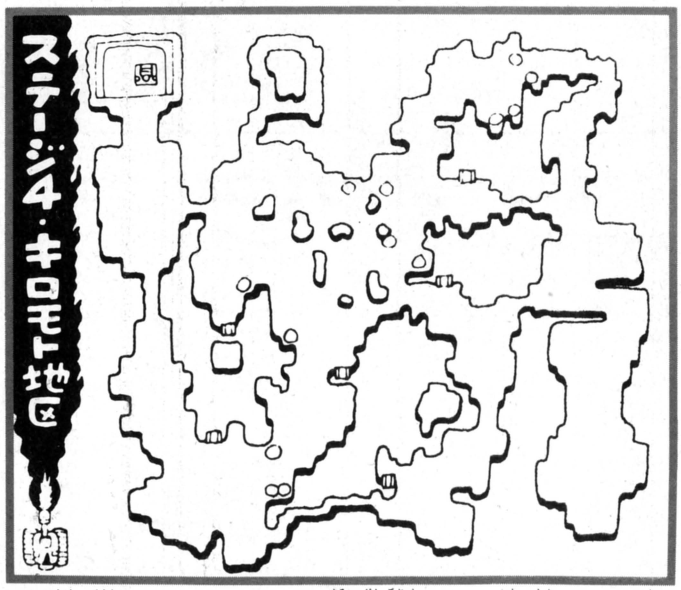
メガドライブ グラナダ



いつも必ずといっていいほど４面で死んでしまいます。４面のマップと一緒に攻略ガイドしてもらえないでしょうか？　よろしくお願いします。　　広島県　山崎真志



４面は段差がハッキリ区分けしてあって、わりと複雑。しかもゴロゴロ転がっている大きな岩がクセモノだ。下にマップをキチンと載せておいたので、上の段と下の段を行き来できる箇所、岩の配置してある場所などをチェックしておこう。あとオマケにボス攻略も紹介しておこう。ここのボスはアーム状のもので囲まれた部分が弱点。ここを狙うには自機を画面右ギリギリに置き、ダメージ目盛りの右から３つ目を狙って撃てばヨイ。



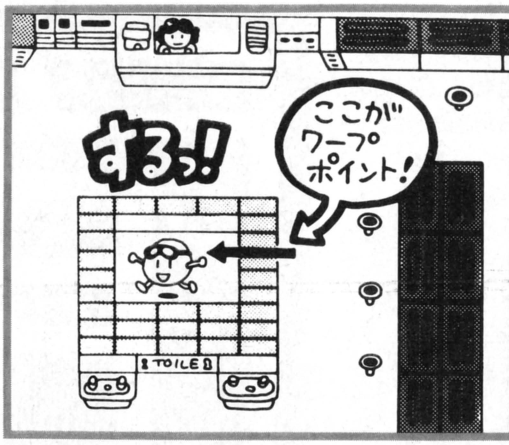
マップ中の戦車のマークがターゲットだ。丸い団子状のマークが岩を示している。岩は自機が近づくと転がって接近し、押しつぶしにくるのだ。なるべくなら近づかないようにしたほうがいいと思うぞ。それでは、健闘を祈る。

Miniアルゴリズム　ファミコン版『ラストハルマゲドン』では、一歩進むごとに時間が過ぎますが、迷宮内ではその場でグルグル回っていても時間が経過します。これを知っていれば、迷宮内で昼のパーティーと夜のパーティーを交代させたいときに便利ですよ。　愛知県　松永豊

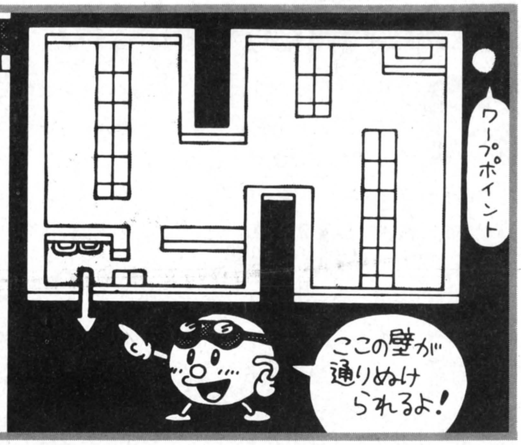
ファミコン パチ夫くん3

3号店と9号店に隠し部屋があるらしいんですけど、何度探しても見つかりませんっ!! やさしいアルゴマンの方なら2店とも教えてくれますよね？ 石川県 平野治

右のイラストで3号店と9号店の隠し部屋に行く方法をドンと載せておいたぞ。基本的に店内の人が「隠し部屋があるらしい」という店には、必ず隠し部屋に通じているワープポイントが存在するのだ。



⬆3号店の隠し部屋に通じているワープポイントは、店内中央のトイレらしき部屋の右壁だっ!! 上のイラストの位置で壁に向かって✚ボタンを押せば隠し部屋に行くことができるぞ。



⬆9号店の隠し部屋には、上のイラストのフロアの右上にあるワープポイントが通じている。フロア左下の洗面所の下壁が通過可能なので、下からまわり込んで行くという形になる。

PCエンジン エアロブラスターズ

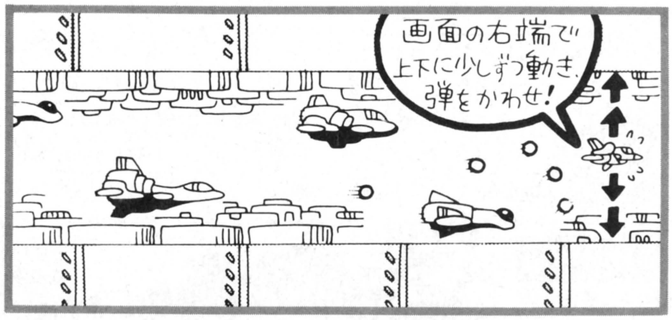
フェイズ4の中間あたりで、下方からガンガン攻撃される場所がとっても苦手です。シューティングがダメなボクちんに何かアドバイスをよろしく。三重県 木村博之

ノーミスで突破したければ、右のイラストのように画面上端で左右に移動し、弾を避けるしかない。ただし、リアーガンを装備しなければ後方からの敵に危険。ブラスターフラッシュも有効に使おう。



フェイズ6のボス直前に大量の敵機が後方から飛来しますよね。はっきり言って、私はそこで全滅してしまいます。どうか助けてくださいっっ!! 大阪府 金田洋一

画面右端に自機を置き、縦に少しずつ移動しながら弾をギリギリで避けるしかない。上下の壁に自機が隠れそうになったらフラッシュで弾を消し、逆方向に縦移動しよう。



メガドライブ アローフラッシュ

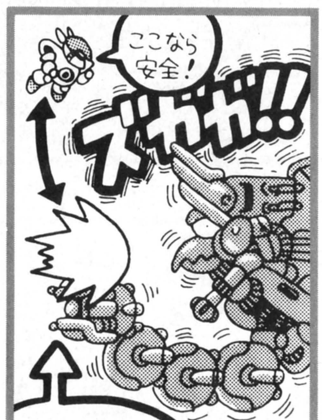
ステージ2のボス、ブラストが倒せなくて困っています。散弾でボコボコにされ、体当たりをくらい、レーザーでとどめを刺されてしまいます!! 東京都 宇野昌利

こいつの弱点は中央のコア。体当たり攻撃に関しては画面の正下隅に自機を置けば安全だぞ。基本的に、散弾はチャージモードのアローフラッシュで消すようにしよう。レーザーは画面左端中央に自機を置けば安全だ。レーザー直後の散弾はアローフラッシュで消すのだ。コアにダメージも与えられるぞ。



ステージ3のボス、アッザムが倒せません!! 長い尾やレーザー攻撃に当たらない安全地帯。アルゴマンなら絶対知ってますよね？ 奈良県 しまれポンキッキ

まともに正面でレーザー攻撃を避けるのは、はっきり言ってツライ。しかし！ 画面の左上隅に自機を位置させればレーザーにも尾にも当たらないのだ。問題は弱点である尾の先端への攻撃だ。ロボット形態でのチャージアローフラッシュで体当たりするのが効果的。



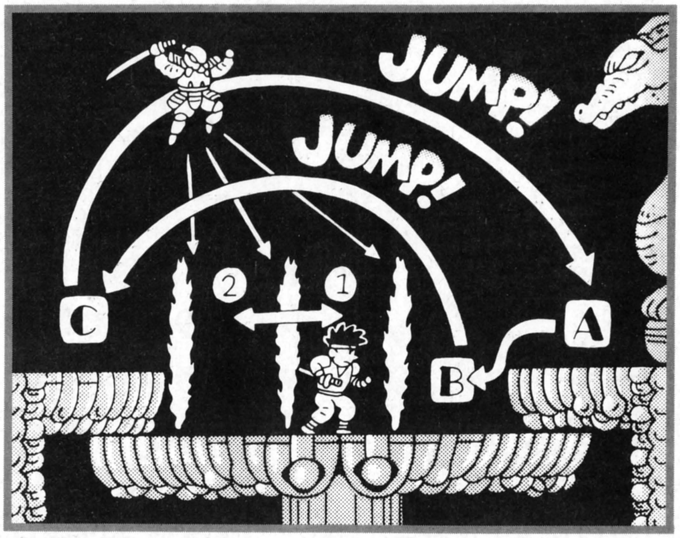
Miniアルゴリズム ファミコンの『ロックマン3』で、貴重なエネルギーの缶を楽々集められる方法を発見しました。やり方は、エネルギー缶を取ったのち、ワザと全滅しパスワードを取る。再びパスワードを入れると缶が復活します。これを繰り返せばよい。 千葉県 高野博

ファミコン KAGE

最終面(5－2)のボスが倒せません。毎度毎度コイツにポコポコやられてしまい、いいかげん頭にきたので、どうか攻略法を教えて！

福島県　加藤康治

ボスの動きはかなり規則的。完全な攻略パターンを組むことも可能。そこでその完全パターンを紹介していく。まずボスは、登場すると、Ⓑ→Ⓒ(イラスト中の記号参照)へ弾を出しながらジャンプ。このときマイキャラは①→②へ動き、②の場所についたら敵弾をよけるためにいそいでしゃがむ。次にボスはⒸ→Ⓐへ弾を出しながらジャンプ。このときは②→①へとマイキャラを動かし、①の場所についたらしゃがむ。続いてボスはⒶ→Ⓑとマイキャラに向かって走ってくる。このときマイキャラは①で待って、ボスがⒷで止まったら一歩後退、ボスが刀を一回振った後一歩前進して2～3回攻撃する。ここまでの一連の動作をパターン化すれば、ほとんどノーダメージでクリアーできるハズだぞ！



PCエンジン 奇々怪界

シーン8をクリアーしたんだけど、七福神が乗っていた宝船が見つかりませんでした。いったい、宝船はどこにあるのでしょうか？

千葉県　石井一徹

シーン8には、お地蔵さんがたくさん立ってる。この地蔵をおはらいすると巻物が出現し、3つ取ってクリアーすれば宝船が出現するよ。ただし巻物が隠れてる地蔵の位置は毎回変わるので注意。



PCエンジン サイバーナイト

アルビン星系第5惑星のシークラー星人が言っていたブラック・グローブが見つかりません。アルゴマンさまなら、どこにあるのか知ってますよね。　東京都　伊藤学

まず、恒星間ワープでザンター星系に行き、第6惑星のガライスに降りよう。そこには、シークラーに移住しなかった残りのシークラー星人が何人かいるのだ。そこで長老に話しかければ、ブラック・グローブがもらえる。あとはアルビン星系のシークラーに戻れば、人工太陽の暴走を止められるぞ。



中古ソフト救済コーナー

ファミコン 蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン

世界編の第9国、神聖ローマ帝国がなかなか制圧できません。侵攻しても負けてばっかりなのです。ぜひ、私にアドバイスをしてあげてください。　長崎県　下沢一成

侵攻は、第7国からがいちばんよいと思うぞ。第7国のイングランドも手強いが、第9国を攻める前に制圧しておくようにしよう。第8国から侵攻してもかまわないが、山地で兵士がかなり脱落してしまうので避けたい。第9国の統治者のハインリヒ6世の能力はかなり高いので、苦戦を強いられるのは覚悟してくれ。また、城の防御度もかなり高くなっているので、十分に兵力を増強してから攻撃を仕掛けるようにしよう。部隊の編制は平地が多いので騎馬隊がベストだ。この第9国はアフリカ大陸攻略の拠点となる国なので、ぜひとっておきたい。見事制圧した後は、城の防御度を上げることを忘れないようにしようね。

質問はがき大募集!!

お金とはがきは多いに越したことはないのだ

わがアルゴリズムではゲームが解けないといった悩みのはがきを待っている。だから、コックリさんのやり方を教えてとかいうはがきを送るのはやめてほしい。ファミコン、PCエンジン、メガドライブに関する悩みしか受け付けてないぞ。採用者には100ガバス進呈だ。とにかくはがきが欲しいいっ!!　大人の方でもギャルでもヘビメタでもおかめでもひょっとこでも脳みそがぷーな人でもネコでもサルでもインド人でもイイから、はがきをくれえーっ!!　ほんじゃまひとつヨロシクたのむじょ。

●あて先●

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
新アルゴリズム情報局係

Miniアルゴリズム

ファミコンの『ドラゴンファイター』で、難易度がかなりアップした裏ドラゴンファイターを発見しました。やり方は、タイトル画面でAボタンを4回、Bボタンを4回、A、Bボタンを交互に4回押せば、メーカー名の色が変わります。　埼玉県　大森義成

第1回

実録！桜玉吉先生



大人気の連載まんが『しあわせのかたち』は、どんなふうに作られているのだろう？　今回はそんな疑問を密着取材で解き明かすぞ!!

まんが作りは大変な作業

諸君は『しあわせのかたち』を何分かけて読むだろう。10分？ 20分？ なかには5分で読み切ってしまうという人もいるだろう。

緻密に描き込まれた絵と奇想天外なストーリー展開。RPGのように熱中できる『しあわせのかたち』は、まさに楽しめるまんがだ。

しかし、この楽しい漫画も、制作者側にとっては大変な努力と苦労の結晶であることも忘れてはならない。

連日徹夜で作品と取り組む桜先生をはじめ、日々入稿の心配をする金ちゃん（編集者）。そして、一時も金ちゃんから目を離さない水野店長（副編集長）と進行のお姉さん。さらには輪転機を止めて入稿を待ち望む大日本印刷株式会社の働くおじさんたち。

それでは、まさに修羅場と言える制作現場を順を追って覗いてゆこう。

『しあわせのかたち』は一本の電話より始まる……

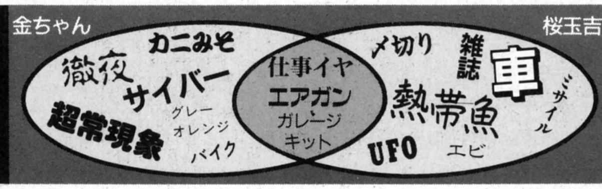








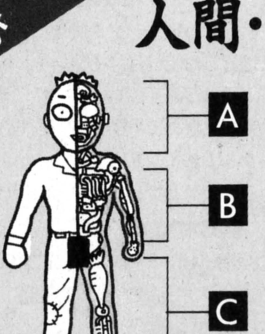
息の合うふたりは思考も似ているぞ!!



←桜先生と金ちゃんの頭脳をベン図にするとこのようになる。趣味嗜好が似ているので仕事も円滑だ。

なんとコレが

人間・桜玉吉先生の姿だっ!! ———ハズカシい㊙イラスト図解



A いつもアイデアでいっぱい



↑桜先生の頭のなかは、いつも斬新なアイデアでいっぱい。しかしこのアイデアも脳溢血や脳梗塞になれば一発でパァだ。

B 白魚のような深爪だ



↑趣味がエアガンやUFOだけに、先生の指はとても器用。まんが家になるためには深爪くらい我慢できなくてはダメだ。

C 最高時速は200キロ以上



↑愛車のRX-7に乗れば時速200キロ以上で走れる桜先生。この速さには塩崎編集長もビックリだ。キミはなんキロかな？

アイデアを絞り出せ

まんが制作の第一歩は、まんが家と編集者の打ち合わせから始まる。前のページの見出しに「一本の電話から始まる」と書いたが、アレはことばのアヤだ。ともあれ、桜先生の生み出すアイデアは型破りで、編集者金ちゃんをアッと言わせるような斬新なものが多いのだ。

桜先生の場合、まんがのアイデアの多くは趣味や落書きなどから生まれる。雑誌を読んでいておもしろいと感じたら無理やりアイデアに結び付け、ゲームにハマったなら強引にゲームをまんが化してしまう。そんな型破りの姿勢と自由な発想が『しあわせのかたち』の独特のノリを作り出している。

とはいえファミ通は専門誌。雑誌の趣旨とまったくノリの違ったまんがを掲載するわけにはいかないので、まんがのアイデアを出す過程で編集者が加わることが多いのだ。編集者は、まんが家がファミ通のノリからはずれそうになったら軌道修正する。また、ファミ通に合ったいいアイデアが出たらそれを増幅するために酒宴を用意することもある。

まんが家の素晴らしい才能と編集者の地道な努力。このふたつがバランスよく力を及ぼし合って、はじめて『しあわせのかたち』の骨組みができあがる。そして、次は実際に絵を描く作業へ。ここからはまんが家の仕事もハードになるぞ。

綿密な打ち合わせから数々のアイデアが出る!!



⬆桜先生のオフィスで深夜までアイデア出しをする先生と金ちゃん。ほんの些細な出来事から素晴らしいストーリーが生まれることも。

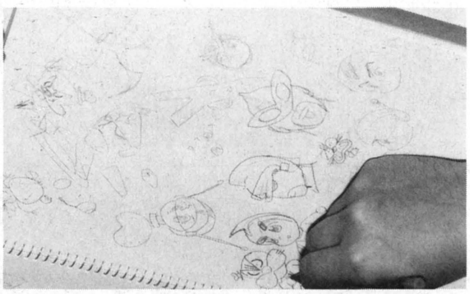


⬅これは先生の資料棚。ここにまんがを描くための資料がギッシリと詰まっている。資料棚の重さはなんと5万トンだ(当社比)。

そして、下書きの下書きを作り始めるのだ



⬅「キャラクターを生み出すのにいちばんいいのは落書きなんだ」と、実際に落書きを見せてくれた桜先生。さすがプロといった感じの鉛筆さばき。



➡ときには鉛筆画がエスカレートすることもある。先生の部屋にはこのような鉛筆画がたくさんあるのだ。アイデア出しの苦労が伝わってくる。

ときには休息も必要



⬅まんが家はハードな職業だ。ときには休息も必要。先生の気分転換はドライブだそうだ。

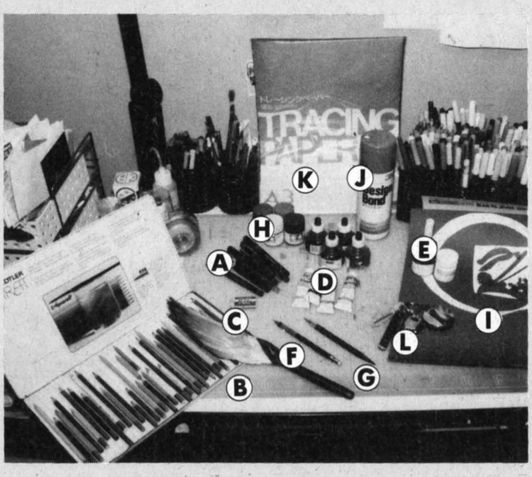
ときには急病にも…



⬅創作に熱中するあまり、昼と夜が逆転しがちだ。ときには体調を崩すことも……。

なんと初公開

これがプロの道具一式だ! ――合計400万円(諸費用含ム)



- **A** 均一の太さの線を引くためのペン、ロットリング。プロのデザイナー御用達の高精度のペンだ。
- **B** 下書きやラフスケッチには鉛筆を使うのだ。鉛筆はいろいろな濃さのものを揃えている。
- **C** 消しゴムも鉛筆と並ぶ必需品。このほか、粘土状になっている練りゴムなども使用。
- **D** 絵に色をつける絵の具。桜先生はカラーインクを愛用。マーカーなども使うそうだ。
- **E** 絵の修正に使うホワイト。白の水性絵の具や修正液などをおもに使っているそうだ。
- **F** 羽根ほうき。消しゴムのカスやその他のカス、そして毛などを除去するために必要だ。
- **G** カッター。ケントやカラートーンを切ったりするのに使う。手首を切ったりはしない。
- **H** プラスチックモデル着彩用塗料。ガレージキットに色を着けるときはこれがいちばん。
- **I** カラートーン。『しあわせのかたち』の色の美しさはこういった素材からも生まれる。
- **J** スプレーのり。貼ったりはがしたりが簡単にできるスプレー式の接着剤がこれだ。
- **K** トレーシングペーパー。半透明の上質紙で、完成した作品が汚れないようにかぶせる。
- **L** 愛車RX-7のキー。いざとなったときには、時速200キロで金ちゃんから逃亡するぞ。

ここからが正念場！桜玉吉先生のシナプスも切れがち

めしも食わずに描け!!

まんがの骨組み、つまりアイデア出しやラフスケッチなどが済んだら、ここからが正念場。実際にまんがを描くという作業が始まるのだ。

まず初めはコンテ作成。コンテ作成というのはまんがかどのように展開してゆくかを鉛筆画によって紙に描く作業だ。コンテ作成の段階では、コマ割りやコマのなかに入る登場人物の構図などが決まる。おおよそのまんがのあらましが決まるだけに、気の抜けない作業と言える。

コンテを作り終えたら、コンテに従って鉛筆で下書きをする。鉛筆一本でコマのなかのキャラクターや背景など、かなり細かいところまで描く。凡人にとっては〝単なるいいかげんな絵〟に過ぎないが、下書きによってまんがの全貌を見ることは非常に大切なプロセスなのだ。

下書きが完成したら、ドライブに行ったりファミコンで遊んだり酒を飲んだり風呂に入ったり雑誌を読んだり空に向かって念じたりして小休止。そしてペン入れが始まる。ペン入れは鉛筆描きの絵をまんがらしい〝きれいな線の絵〟にする作業だ。ペン入れが終わったら、その絵に色を着けていよいよまんがの完成だ。



⬅人格が変わってしまったかのごとく仕事に没頭する先生。道具の使いこなしにプロの技を感じてしまう。

金ちゃんも真剣だぞ



⬅金ちゃんはファミコンで桜先生を激励。がんばれ桜玉吉。エンディング見て仕事に励め。



⬅みるみるうちに下書きができあがる。鉛筆の使いかたも慣れたもの。さすがの一言。

ホントに真剣だ・・・・



⬅超常現象専門雑誌を読んで先生を励ます。先生、やっぱりラージノーズグレーは実在しますよぉ〜。



⬅ペン入れをし、消しゴムをかけ、次々と着彩をする。ペン入れ以降の着彩はチョリソのぶとの共同作業だ。

ウソじゃないよ



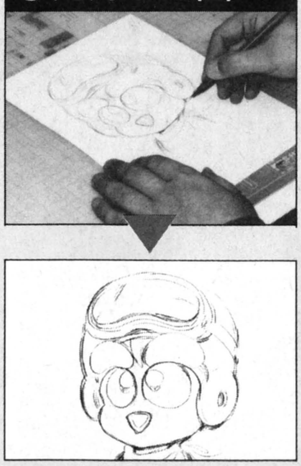
⬅先生の代わりに怪獣遊びをしてあげることも大切だ。金ちゃんの手の平に汗がにじむ。

なんとホントに　〝おまえ〟はこうしてできあがる——テクニックを盗め！

『しあわせのかたち』シリーズ中、最も人気のあるキャラクターといえば……。そりゃあなんつったってアンタ！　あ、失礼。みなさん！　ぐりぐりドングリまなこがチャームポイントの、おまえクンに決まってるよね。巷では、「キャーッ！　おまえチャンったらカーワイー!!」と、下は幼稚園児から上は角のタバコ屋のババアまで大変な人気なのだ。桜玉吉先生自身も、「作者だけあって、よく見ればおまえチャンに似てるワ。ステキ♡」と、六本木や赤坂でモテまくりの毎日だ(と金ちゃんに聞いた)。

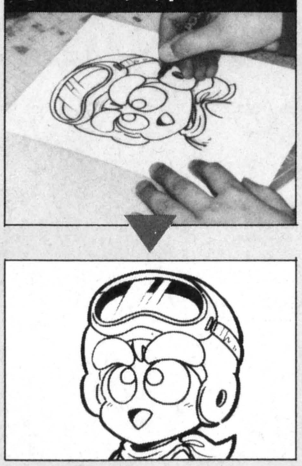
人気のおまえクンは、一体どうやって描かれているのか？　そこいらへんを、写真付きでジックリと解剖してみたのがこのコーナー。ま、トクとご覧あれ。

●えんぴつ画



⬆まずはえんぴつで下書きだ。どんなベテランまんがが家でも、これを抜きにしては作品に取りかかれませんな。

●ペン入れ



⬆下書き死すとも自由は死なず。えんぴつではテキトーに描かれた絵だが、ペンを入れればキリリとしまるのだ。

●着彩



⬆ここで着彩担当のチョリソのぶ登場。その職人気質の手腕で、げに美しげな色を操る。うむ、とてもビューチホー。

ああ、長い道のりだった　とうとう原稿が完成したぞ〜!!

コンテ、下書き、ペン入れ。そして、無事に着彩も済んで、やっと原稿が完成したぞ!!　さあ、原稿のカラーコピーを100万枚とって上野駅の前で売ってその金持ってトンズラ……そんなことはせん。できあがった原稿は、編集者金ちゃんがさっそく編集部に持ち帰るのだ。原稿が完成したら、とりあえず桜先生は御休憩ターイム。夜の静寂のなか熱帯魚をぼんやりと眺め、ワイングラスを傾けて愛を語ったりして、命の洗濯をするわけだ。

さて、編集部に到着した原稿は、デザイナー、副編集長、編集長の厳重かつ公平かつ臨機応変なチェックを受けて大日本印刷株式会社に送られる。そして、難しくてよくわからない機械をカッコイイおじさんが操作して、原稿は輪転機にかけられる。そしたら……(中略)……見事本になるのだ。

ふう、ここまでのプロセスを見てキミたちはどんな感想を持ったかな？　筆者はとっても疲れちゃったぞ。ともあれ、『しあわせのかたち』はこうした過程を経て諸君の笑いに変わるのだ。今後も桜玉吉先生へあたたかい声援を送ってくれ!!



⬆ああ夢にまでみた完成原稿だ!!　これで先生も心おきなく精神世界へと没入してゆけるわけだ。



⬇原稿を手にした金ちゃんはさっそく編集部へ向かう。ここで原稿を落とそうものなら地獄を見るって具合だ。

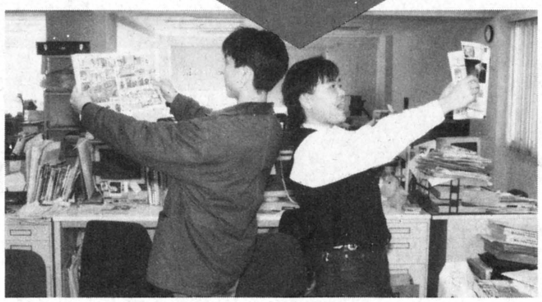
➡原稿は編集部でチョイと細工され、大日本印刷へと送られる。このプロセスは非常に重要だが、ひしめく人間関係とうごめく欲望などがあり複雑なため、あえて触れぬことにする。

株式会社アスキー
ファミコン通信編集部

⬇

大日本印刷株式会社

⬇



➡『しあわせのかたち』は大日本印刷株式会社様ら、『渡る世間にメガトンパンチ』は凸版印刷株式会社様らの血のにじむような努力の末、美しく印刷される。

知る人ぞ知る 桜玉吉秘話



アイコン編集部
サイバーデザイナー
サイバー佐藤さん

桜玉吉ねぇ。あいつについて知ってることは多いんだけど、言うといじめるんだよ。暴力はふるわないんだけど、人のイヤがるコトやるの。一種の変態だと思う。外見は普通でのんびりしていて怖くない人畜無害の変態。そう、性格は温厚で屈折してるんだよ。『のんきなとーさん』そのまんま。『しあわせ〜』も性格丸出しだしね。そうだなぁ、高校のころから性格は変わんない。高校のころはディスコばっか行ってた。でも卑怯なんだあいつ。長時間踊れるように、ハデには動かない。まあ、踊れれば最高に幸せってタイプの人間だった。でも、まんが家やるなんて無謀だなぁ。やらせるほうも無謀。しかも連載するなんて超無謀。でも成功したんだし、正直、友達として嬉しいんだけどさ……。

なんかツカレた　今明かす、キャラクターの今と昔 ―ウヒョヒョヒョ

3人組は数年間でこんなに変わった！　その驚異の変貌ぶりを、改めて噛みしめてみようってぇのが、このコーナーのネライなのだ。

3人組のメンバーの中では、なんといってもおまえクンの変化がスゴイ。上でも登場してるサイバー佐藤いわく、「おまえクンは年々玉吉自身に似ていく」のだそーだ。ウーム、そー言われれば思い当たらんこともないぞ。あの、極端に脳天気で破天荒な性格はともかくとして、遊び好きで、なんだかいつもワクワクしてるおまえクンの顔っつーのは、作者本人にウリふたつ……かもしれないなあ。

昔　今

おまえ

べるの

コイツ



初登場のときは、おメメがあんまり大きくない。今のように熱血性高気圧ボーイでもなかった。

かなりコロコロしてきた。玉吉先生によると、「丸いほうがマンガの中で動かしやすい」そうなのだ。

ご覧のとおり、以前に比べてかなりつき合いやすそうな顔に。人間が丸くなったってヤツかねぇ？

桜玉吉先生からのプレゼント

今回の企画を記念して、桜玉吉先生から夢のようなプレゼントだ。ななな、な〜んと!!　桜玉吉先生のサイン入り超豪華サイバー卓上時計(電池式)だ。世界にひとつしかないこの時計、さあさあさあ誰が手に入れるのかぁ〜っ!!　多少過剰な表現ではあったが、プレゼントの時計は本当にさしあげる。とっとと応募しやがれてんだべらぼうめ。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー
ファミコン通信編集部
超時空集団桜玉吉係



⬅超豪華卓上時計。桜先生のサインもってこれもんだぁ。

■本誌連載『江戸百景』でおなじみの、ロビン西（藤嵜ヒトシ改め）先生が贈る、読み切り大江戸マンガ！




“火消しの仁吉”
町火消し“いろは四十八組”
㋬組の若頭
粋でいなせで
気風がよくて
その男ぶりは
町内三美男に
数えられる
また、居酒屋“雪”の女将
お雪は、4歳になる息子
平太とふたり暮らし
夫は2年前病死
未亡人になってからますます
艶めき出し、“雪小町”と
呼ばれるほどの美人だ
へ組
へ組
平太は出初め式で
仁吉を見て以来
仁吉を尊敬している
美男美女のふたりは
少なからず互いに
いい想いを抱いている
「近々再婚か」との
噂もちらほら出ていた
平坊!!
仁吉つぁん!
ほら土産だ
わア!
ちょいと歩こう
今日は男同士の
話だ――わかるか?
うん!



男はな、自分の愛するものを守らなくちゃいけねェ
俺らの愛してるもの——わかるかい？
うん!!
ポンポン
ちゃぽん
カンカン
火事だー——ッ!!
雪さんの店が火事だァ————っ!!
ゴオオオオ
へ組はどうした!?
早く消せ——っ!!
あ…あ…
うわァ〜
ワーン
平坊！　お雪さん！
さ、元気出して！
へ組が来たよ！
仁吉つぁんだよ！



■江戸にこだわるロビン西先生にはげましのおたよりを！

あて先は

㈱アスキー ファミコン通信編集部 ロビン西先生係

■のび太とぴあ、ふたりの熱き(?)戦いを描く、シリーズ第3弾!!





なぜこんな年末のくそ忙しい時期にナンパなぞ…
まぁ聞いて下さいよ
大晦日の前には若者の大イベントクリスマスがありますよね
クリスマスといえばカップルだ今の日本はカップルでなければクリスマスなど祝ってはいけない風潮になっている
ひとり者にとってクリスマスほどつらく苦しいときはない
さらにたたみかける様に初詣でが襲ってくる
クリスマスに苦い思いをした奴らが初詣でこそはと何かを期待しつつ街中へ繰り出す
当然ナンパの成功率も上がる
今がチャンスですよ兄貴!!
なる程説得力のある話だぜっ
わかったら早く街中に繰り出しましょう
一待ってくれ
この格好でいいのか？
…それも仲々ポップだけど今日はやめましょう
ちょっと俺の用意してきた服を着てみて下さい
お年玉をあてこんで丸井の36回払いで買ったんです
俺 兄貴にはバッチリ決めてほしくて…
あ…あにぎぃ
かわいい奴っ
メキ
メキ
メキ
メキ
うーんいい生地だ何より丈夫で温かい
知らなかった兄貴ってば結構……
おにいたま
む？
おにいたまと呼ばせてっ!!
わあっ!!
痛って一っっ
まったくそんな事軽々しく言うと同人誌でネタにされるぞ！
何なんだこのシールはっ
じょーだんなのにぃ…
兄貴〜まつげがぬけちゃったよお
書いとけバカ


ところで街中といっても具体的に何処に行くんだ？
へっへっへっ兄貴ー食べ物ある所に女ありですよ
ズィーコ
ズィーコ
食べ物かそれなら俺に心当たりがあるぜ
さすが兄貴サエてるよなあ
いらっ
しゃいっ!!
ガラッ
…兄貴ここはちょっと違うんじゃ…
…んー
ピシャン
だからー女のコの集まる食べ物とゆーのはアイスクリームとかクレープとか
ズィーコ
ズィーコ
クレープ？さだまさしの？
…………
さっきから気になってたんですけど
ズィーコ
この音何スか？
ズィーコ
ふっふっふっこれはな
1
王冠
ペ
キュッ
2
3
えっへん
バッチ
ガックッ
食べ物がいっぱいあってナウなギャルのトレンドといえばデパートの屋上ですぜ
…俺もゲームしたいな
そんな暇ないですよナンパってやつは早い者勝ちなんですから
すっごい美人っ!!兄貴あれっあれにしましょうよ
連れもいるし丁度いいですよ
俺金ない
…兄貴…



コスモギャングズ私的攻略法：引き金を引くタイミングと同時にカメラのフラッシュを焚くとアーラ不思議 敵を一網打尽に!! 幻の190点台は目前だぜっ!!



女のコって
変な格好で
ゲームするんですね
レスラーの構えみたい
勉強になるな
今よっ!!
はっ
がし!!
な!!
ぷちっ
こっちよ！
まっ待って!!
兄貴ぃ
今のは一体…
俺が知るかっ!!
作戦大成功
直ちに回収作業に
入れ
今日は
見違えるようね
不動のび太
久米宏
決まってるわ
しかし詰めが
甘かったようね
何で
俺達の
名前を…
まだ
気付かないの？
バリッ
あっ
ぴあ!?
ビリッ
げっ
執事!!
うそ…
兄貴うしろっ！
うしろ見て下さい
わあ
何だ何だっ!!



SPECIAL THANKS TO Namco 高林様・石村様

開運 S・P・E・C・I・A・L 占いコーナー

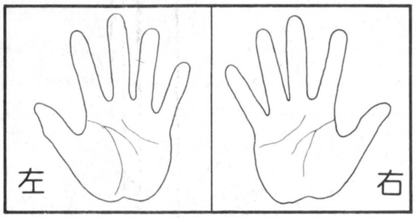


占う人　福田有宵先生

大好評のうちに、めでたく第2回を迎えた手相占いだ。ただちょっと気になるのは、相談者の平均年齢が多少高めであることだ。でも気にしないも一ん。

「この手があったか」「うん、その線でいこう!!」

生活全般
東京都　吉岡修司　16歳

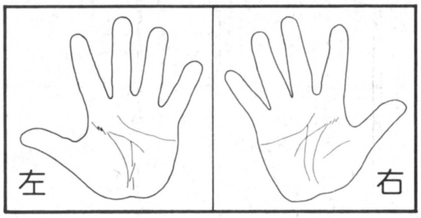


生命線と頭脳線が合流しているのが、この手相の大きな特徴です。頭脳線もきれいに刻まれています。あなたは常識があり、冷静な判断ができます。左手より、右手のほうが感情線が長いのは、平凡ではあっても、伸び伸びと幼年時代を過ごしてきたことを表わします。右手の運命線が感情線で止められているのは、物事を自分のペースで進めるのがよいことを意味します。また、30代半ばで新たな変化が生じるでしょう。異性運は、一気に燃え上がったりせずに、淡々と進んでいきます。

ワンポイント・レッスン

遮断された運命線は
情に流されやすい

転職したい
埼玉県　野村仁志　26歳

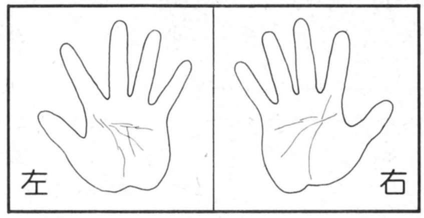


全体に肉付きがよく、ふっくらとした手相です。生命線と頭脳線が合流しています。慎重かつ緻密で、滅多なことでは失敗しません。ただし、安全圏を選ぶところがあり、冒険や変化を求めることはなかなかしません。ですから、今の転職問題は、慎重に検討しています。転職は、'90年にしたいと思って迷ったことでしょう。'91年は、チャンスが続いて巡ってきます。そのときまで、じっくり待つことでしょう。腰を落ち着けて、仕事も趣味もリラックスして楽しむことが吉です。

ワンポイント・レッスン

生命線と頭脳線の
合流は慎重派

結婚について
宮城県　大友光昭　24歳



結婚は平成5年と7年にチャンスが訪れます。また、遅くても30歳までにはゴールインするでしょう。結婚線(小指のつけ根の短い横線)の先端が下がり、やや下向きのカーブを作っています。これは、自分の理想とするタイプを求め、異性に対する希望条件が厳しいことを意味します。この手相の三大線(生命線、頭脳線、感情線)の位置関係から、あなたは支配力が大きく、自尊心が高いことがわかります。異性運は、現在それらしい人はいませんし、期待もできないときです。

ワンポイント・レッスン

結婚線の下降は相手
の要求水準が高い

占い基礎講座2



手相で、線と同じように重要なものに丘がある。丘は、手のひらのふくらみのことで、線と同じように、丘には名前が付いている。丘が発達していれば、良いほうの意味に解釈され、張りがなく、貧弱だと悪い意味に解釈されるのだ。

①木星丘――野心、支配欲、向上心、積極性
②土星丘――真面目、思慮、知恵、慎重、孤独
③太陽丘――直感、芸術、独創力、幸運、魅力
④水星丘――商業、科学、社交性、雄弁、機知
⑤金星丘――愛、同情、音楽、家庭、元気
⑥月丘――想像力、神秘性、語学、遠いところ

最後の月丘の〝遠いところ〟ってなんかヤだなぁ。

応募のきまりとあて先

手相を見てほしい人は、自分の手相をコピーできれいに取って、下のあて先に封書で送ろう。コピーの裏に住所、氏名、生年月日、家族構成と占ってほしいことを忘れずに書いてちょうだいね。お便り、お待ちしてまーす。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ファミコン通信編集部
開運占いコーナー係

ファミコン通信 Gavas system ガバスシステム

⬇ガバスでもらうプレゼント応募券

今回のクイズの答え	田村英○子		増刊2号
ご住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡		
		電話 (　　) −	
お名前		※会員番号(かいいんばんごう)	
欲しいプレゼント名	○番の		
同封したガバスの総額	万 千 百 十 一 ガバス		

※会員番号のない人は書かなくてけっこうです。

ガバスシステム

キミとファミコン通信をつなぐチケット制度、それがガバスシステムだ。右上にある応募券に、クイズの答えを書いて必要なガバスを送るだけですてきなガバスアイテムが貰えるぞ。ファミ通本誌の補助券ガバスと共用できるから、たくさん集めてドンドン応募してね。

チケットの入手方法

下にあるのが補助券ガバス。これをていねいに切り取ってとっておこう。キミの投稿が増刊号や本誌の各コーナーに採用されれば、5000ガバスまでもらえる特典もある(詳しくは各コーナーの記事を読んでね)。編集部からは金色に輝くガバスチケットを送るのだ。

応募方法

次のページにあるのがガバスアイテムだ。ここからキミの欲しいものを選ぼう。そのアイテムに必要な数のガバスが集まったらいよいよ応募。このページの右上にある応募券に必要事項を書き込んで編集部あてに送ってね。キミの応募券が編集部に届きしだいアイテムを送るぞ。

今回のクイズ

増刊2号のクイズ(○の中に文字を入れよう)

今回の表紙を飾るアイドル歌手は？

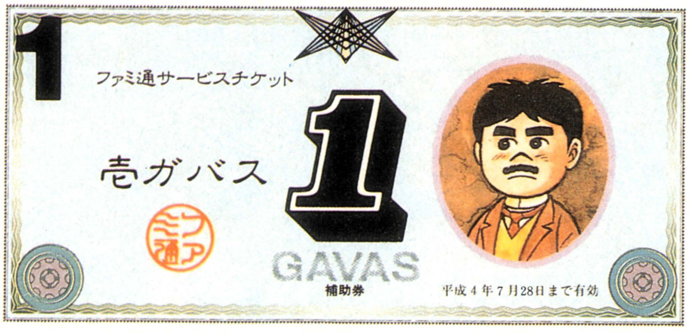
田村英○子

ご注意

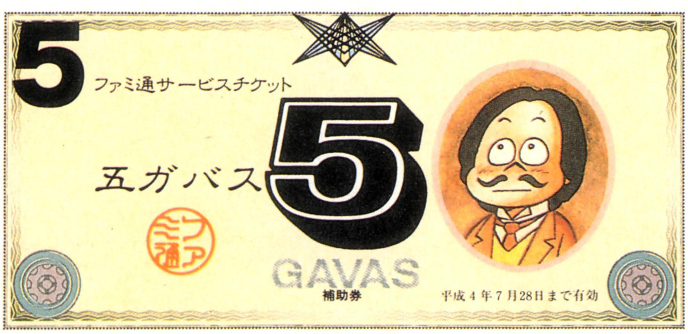
1番から4番までのアイテムは毎号抽選で30人に送ります。1800ガバス以上の表示のある品物への応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけで応募することはできません。

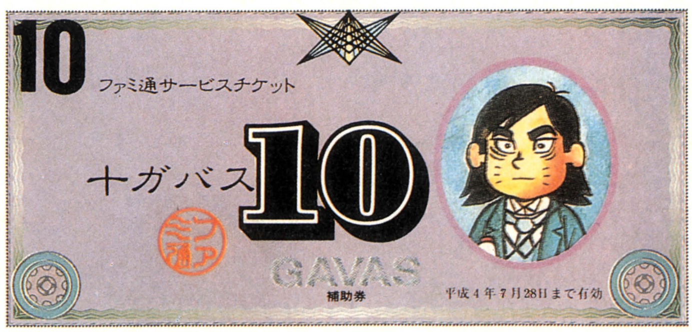
今回の応募の締切は、
1991年1月24日到着分まで！

あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部 ガバスシステム係









※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

ガバスでもらうプレゼント!!

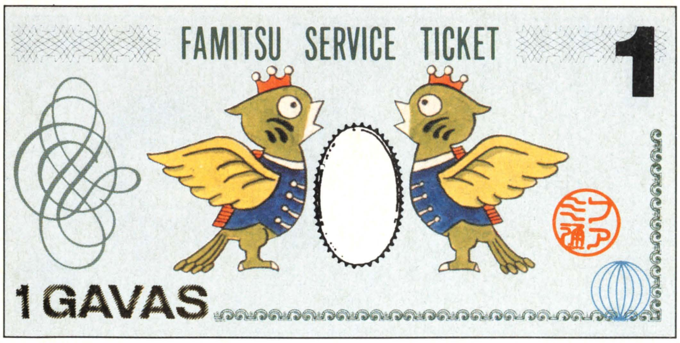
増刊号のおかげで、補助券ガバスが今までの1.5倍集まるぞ。やったね！

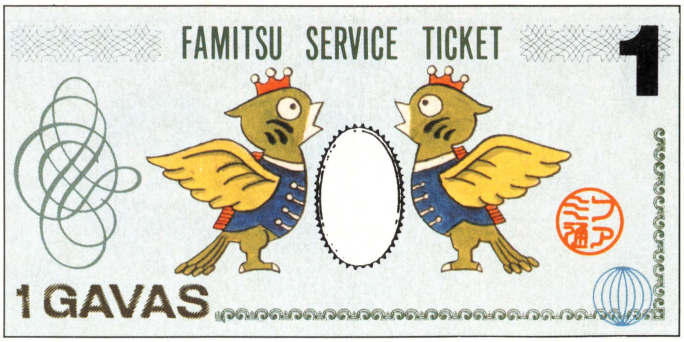


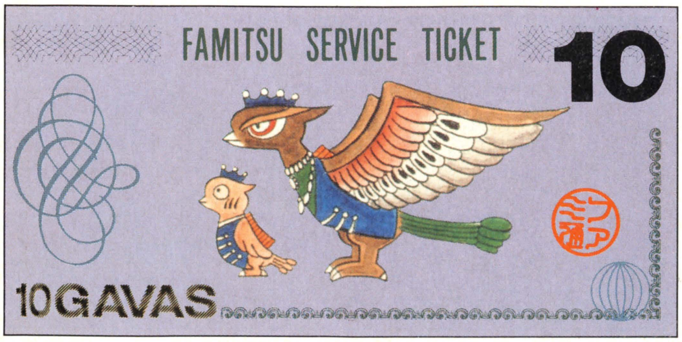
8 10 番のソフトの種類は選べます。

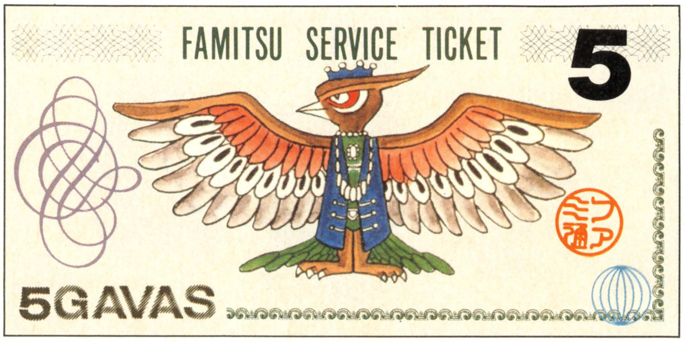
1	水野店長の色紙	17 ガバス
2	ファミ通ステッカー	50 ガバス
3	ファミ通ノート	200 ガバス
4	べーしっ君の色紙	500 ガバス
5	ファミ通テレホンカード	680 ガバス
6	ファミ通カートリッジケース	990 ガバス
7	ゲームボーイ通信ケーブル	1000 ガバス
8	ゲームボーイカートリッジ	1750 ガバス
9	ファミ通トレーナー	2480 ガバス
10	セガ、PCエンジン、ファミコンカートリッジソフト	3500 ガバス
11	アスキースティックエンジン	4000 ガバス
12	ラジコン バンキッシュ4WD	7800 ガバス
13	ゲームボーイ	8500 ガバス
14	ファミコン	9800 ガバス
15	ソニー ウォークマン(WM-52)	11800 ガバス
16	セガ ゲームギア	12000 ガバス
17	セガ メガドライブ	12500 ガバス
18	PCエンジン	16500 ガバス
19	スーパーファミコン	16800 ガバス

※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。









PRESENTS
読者プレゼント

プレゼントなんて当たりっこないやい、とお思いのあなた。そーなのよね、あたしもぜんぜん当たんなくってさあ。運が悪いっていうのかしら。担当がこんなじゃダメよねえ。



1 スーパーファミコン
アクトレイザー
エニックス――3名



天地創造の神となって、人間たちを導くのだ。これひとつでアクションとシミュレーションが楽しめるぞ。

2 スーパーファミコン
ジャンボ尾崎のホールインワン
HAL研究所――3名



ジャンボ尾崎がゴルフの指導をしてくれる。ゴルフはおっさんぽいなんて思うでない。けっこう体力を使うのだぞ。

3 ファミコン
爆笑愛の劇場
ココナッツジャパン――3名



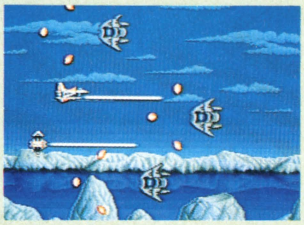
お笑いボードゲームの決定版だ。大学生活を楽しく過ごしちゃおう。友達と4人でプレーできるのがうれしい。

5 PCエンジン
スピンペア
メディアリング――3名



ちょっとヘンなアクションパズル。色の配置が逆で、同じ形をしたものをふたつ重ねるのだ。けっこうハマるぞ！

7 メガドライブ
ガイアレス
日本テレネット――3名



パワーアップがユニークなシューティング。敵にコバンザメみたいにペタッとくっついて、攻撃方法を学習すべし。

9 ゲームボーイ
SA・GA 2 秘宝伝説
スクウェア――3名



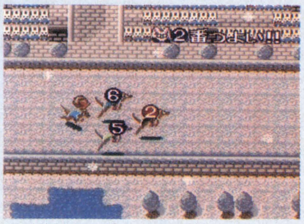
お待たせっ！　ついに『SA・GA 2』をプレゼントしちゃうぜ。ゲームボーイ少年はふるって応募するようにな。

4 ファミコン
じゅうべえくえすと
ナムコ――3名



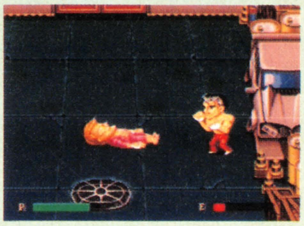
謎の出生を背負う少年、じゅうべえが世間を荒らすやつらを倒す旅に出る。助っ人たちも大活躍してくれるぞ。

6 PCエンジン
ワラビー!!
メサイヤ(NCS)――3名



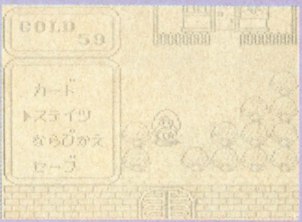
競馬大好き人間が泣いて喜ぶレースゲームだ。ワラビーを買って育て、レースに出場させよう。気分はもう馬主。

8 メガドライブ
火激
ホット・ビィ――3名



こいつはすごいぜ！　ビシバシの格闘、というよりもケンカのゲームなのだ。ハンパなゲームに飽きた人へおススメ。

10 ゲームボーイ
モンスターメーカー
ソフエル――3名

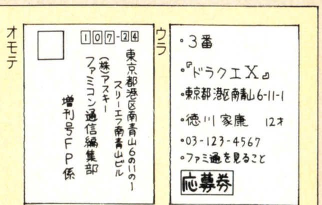


カードダス少年はこちらへ応募すべし。大好評のカードゲームをRPG化したゲーム。世界がカードでできているぞ。

※増刊1号の当選者は、次号で発表します。

応募のきまり
官製はがきに応募券をはり、ソフトの番号、住所、氏名、年齢、電話番号、いちばん興味のあることを書いて、ファミコン通信編集部増刊号FP係まで送ってください。あて先は164ページにあるぞ。締切は'91年1月25日(当日消印有効)。賞品は、発表から1～2ヵ月で届く予定だ。

はがきの書き方
応募はがきを書くときに注意してほしいのは、応募券を必ずはるということ。これがないと、絶対に無効になる。それから、住所や氏名などの書き忘れがないかを確かめること。抽選に残っても、氏名や住所が書いてないために無効になってしまうはがきがけっこうある。もったいないよね。応募はがきは、右の例を参考にわかりやすく書いて応募してね。



増刊2号の当選者は、増刊4号('91年2月28日発売)で発表するぞ!!

応募券

ARCADE MANIAC
アーケードマニアック 第27回

1982 NAMCO 『XEVIOUS』

文責：渋谷洋一
協力：二木康夫／斎藤　伸

華新衝撃

『ゼビウス』は'82年にナムコから発売されたたてスクロールシューティング。当時のゲームのグラフィックといえば原色をメインとした、派手でケバい大味なものが主流だった。そんな時代に『ゼビウス』は突如として現われた……。

'82年12月。私はまだ中学生。手がかじかむような、とても寒い時期だったのを覚えている。池袋のゲームファンタジアの2階に上がり、テーブルきょう体がところ狭しと並べられた、暗い部屋を見わたすと、見慣れない黄緑色の光を放つ、モニターがあった。本能的にニューゲームだということを感じ足速に近付くと、そこには見たこともない美麗なグラフィックのゲームがあった。『ゼビウス』。ギリシャ語のような響きを持つ、不思議な言葉だ。さっさとジャンパーのポケットからコインを取りだし、スタート……。

今ではなんでもないたてスクロールだが、宇宙空間が大部分の黒い物体が動く、これまでのスクロールとは訳が違う。地形全体がなめらかに移行する。シミュレーターを見ているような感覚だ。そして、操るソルバルウの美しさ。グラデーションが細かく奇麗につけられたグラフィックは、見る者に衝撃を与えた。グラデーションは陰影を作り出し、太陽があり、光がある世界を初めてビデオゲームで表現したからだ。そのリアルな映像は、ふだんコンピューターなんて機械を意識したことがない人にまでコンピューターであることを感じさせ、コンピューターグラフィックという言葉を連想させた。

何もない地表をブラスターで撃つ。するとスーッと浮かび上がるように出現するソル。こんなスカシた隠れキャラがあっただろうか。しばらくすると突然、飛んできてソルバルウの側面に並行するシオナイト。敵だか味方だかわからない。と思っていると、また突然画面外へスッ飛んでいく。謎と神秘性がプレーヤーを『ゼビウス』の世界へズルズルと引きずり込んでいく……。

ゲームオーバー。ハッと我に返る……。スゲェ。ビデオゲームにここまで感動させられたのは、『インベーダー』以来か？ 私の心は興奮に打ち震えた。たまらず、友人に電話をした。「樋口か、とにかくスゲェゲームがあるから、急いで来いよ」。駆けつけた友人も首を振って納得。電車賃を残し、持ち金が尽きるまでプレーして、その日は帰った。

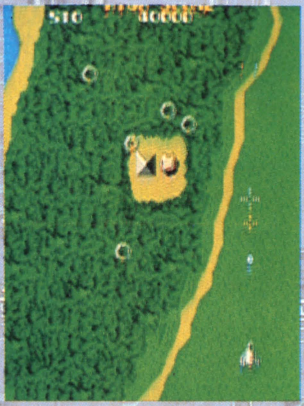
後に『ゼビウス』は大ヒットし、ストーリーは小説化され、同時にレコードやビデオも発売された。'80年に発売された『パックマン』以来のその功績は、ナムコに第2期黄金時代をもたらした……。

しかし、名作『ゼビウス』は問題も引き起こしてしまった。遠藤雅伸氏の偉大なストーリー小説は、他のメーカーのゲームデザイナーたちにも強力に影響を与えた。しかしそれは、喜ばれるものではなかった。ゲームにはストーリー性が重要で、それが受ける、売れる原因だとメーカー側は勘違いしてしまったのだ。そのおかげで、ストーリーがあまり重要でないシューティングゲームや、アクションゲームにもストーリーはついてまわった。このへんな風潮は、特にファミコンなどのコンシューマーのソフトによく見かけられる。

『ゼビウス』のストーリーは大ヒットしたからこそ出現した。名作だからこそ、後に小説化されたのだ。本来シューティングゲームにストーリーはいらない。プレーヤーがゲームをプレーするうちに、それぞれ勝手にイメージして世界を想像し、その人なりの仮想現実を創り出してこそビデオゲーム。コンピューターゲームの目指すところが仮想現実なら、なおさらそうあってほしい。

『ゼビウス』のゲームバランスは優れたものだった。そして大ヒット作ゆえに多くの人々がプレーし、当然中には体力の続く限りプレーできる、突出した反射神経の持ち主も現われてきた。そのわずかの人々にバランスを合わせたゲームが、『ゼビウス』のアメリカ輸出仕様『スーパーゼビウス』だ。

しかしこれはあまりの難度で、マニアも舌を巻くほどだった。ナムコ直営のキャロットなどのゲームセンターでのロケテストだけで、このゲームは発表されずに終わってしまった。結局、アメリカにはスーパーではない『ゼビウス』が、アタリ販売で発売され、アメリカでもヒットを収めた。



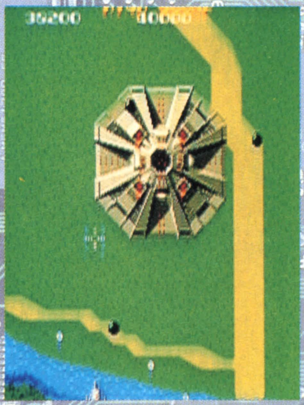
◆ソルバルウを8方向に操作し、独立したふたつのボタンで空中、地上とそれぞれの敵を破壊する。



◆オリジナルかコピーかを判別するための隠しフィーチャー。画面下に作者の愛称が表示される。



◆『ゼビウス』に神秘性を与えたシオナイト。ソルバルウの脇に張り付いたかと思うと、飛んでいく。



◆アドーアギレネス。インストラクションカードにはこう書かれており、マニアは必ずそう呼んだ。


商売RPG★3メガ+バッテリーアップ付
ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です
FAMICOM FAMILY
虹のシルクロード
〜ジグザグ冒険記〜
知恵と勇気と金もうけ!!
RPGは新時代に突入した。敵とひたすら戦うだけではつまらない。『虹のシルクロード』は、商売の上手な人はどんどん先へ進める。レベルもなければ経験値かせぎも必要ない、まったく新しい感覚のRPGなのだ。では、どうやって敵を倒すのか。うん、そのために商売が必要になってくるんだ。つまり、身につけている武器や防具の程度によってHPがふえていくというわけだ。いいものほどHPが上がる。商売がうまくなってお金がたまれば、冒険もどんどんラクになっていくぞ。ほかにも道具の使い方や効果を教えてくれる妖精が登場したり、とにかくユニークなシステムがてんこ盛りのRPGだ。町で情報を集めて、さあ、謎に挑戦だ。
妖精は、なにかとぼくたちの力になってくれる。名前をつけて一緒に冒険だ。
動物を買うと商品がたくさん持てるから、それだけ儲かるぞ。
お金を払って雇う兵隊だ。戦闘では頼りになるぞ。
大事な商品だ。町によって値段が違うからよく調べて、しっかり儲けよう。
モンスターのなれの果てだろうか?冒険の行手には、95種類の敵があらわれるぞ。
虹シルでは、経験値やレベルがない。武器や防具を身につけると、HPが増えるんだ。
主人公、つまり君だ。広いシルクロードを旅して、7つの虹の鏡を捜し出すのだ。
水筒だ。水がなくなると、体力が減りはじめるから気をつけよう。
宝箱にはお金や便利なアイテムが入っている。忘れずにチェックしよう。
'91年2月中旬発売予定。
価格7,500円(税別)
発売元ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷2-8-16
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
財NHKサービスセンター 株I・S(アイアンドエス)



SUPER Famicom
POPULOUS™
ポピュラス
BY BULLFROG
12月16日、「ポピュラス」ついに発売!!
価格8,800円(税別)　一人用　4M(メガ)+64Kバックアップ付
パソコンゲームで世界的にヒットした天地創造ゲーム「ポピュラス」。いよいよスーパーファミコンに出現!プレイヤーは全能なる神となり、神の使命は天空から様々な奇跡を起こして悪魔と戦いながら地上世界の民族の統一を目指していく。人間たちは悪魔を負かすための小さなコマであるとは知らずに、大いなる神の力を運命と呼び、翻弄され争い続ける。はたして君は人間を越え「神の中の神」になれるだろうか。



SUPER Famicom
すべては、神の野心から始まった。
ELECTRONIC ARTS®
スーパーファミコン「ポピュラス」には、4つのオリジナルワールドの他にケーキランド編、江戸時代編、フランス革命編など、10のポピュラスワールド、合計1000面ものマップが用意されている。君はすべてのワールドを征服できるだろうか。カンタンには終らない、超熱中型スーパーリアル・シミュレーション。それがポピュラスなのだ。
IMAGINEER CO., LTD.
発売元 イマジニア株式会社
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13階
お問い合わせ――03(343)8911
©1989/1990 Electronic Arts Copyright/Original by Bullfrog/Japanese Version by Infinity
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。


World of Technology
Tecno Soft
MEGA DRIVE
ファンタジーアクションシューティング
ELEMENTAL MASTER
エレメンタル マスター
ここに、新たな伝説がはじまる
サンダーフォースIIIに続くテクノソフトが放つ戦慄の第四弾!!
12月14日発売!
STAGE SELECT
価格¥6,800(税別)
株式会社テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 Phone0956-33-5555
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。



燃える闘魂。
オンナの
メラメラ。
究極のベビーフェイス
キューティー鈴木
地獄の死刑執行人
メガデス斉藤
キューティー鈴木の
Ringside Angel
リングサイド エンジェル
弱肉強食の女子プロレスマット界。
必殺技をひっさげてその頂点に立つのは、
キューティー鈴木か、メガデス斉藤か!?
それとも別のレスラーか…?
それはすべて、キミのオンナのコの好みと
ゲームテクニックにかかっている。
リアルタイムコマンドの採用で、
スピード感あふれるゲーム展開。
ビッグサイズのキャラクターが繰り出す
ダイナミックなスペシャル技。
場外乱闘までリアルに再現!
いま、オンナの闘魂が、メラメラと燃え上がる。
12月12日㈬発売!
6800円(税別)
ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21
▶アスミックテレホンサービス TEL.03-235-5902
MEGA DRIVE
©ASMIK
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。



SD
ザ・グレイトバトル
新たなる挑戦
6M ROMカセット
'90年12月29日発売予定 予価¥8,200(税抜)
ついに だい1のボス ゼットンを
たおした3にん しかし そこには
なかまたちの すがたはなかった
「おれさまは、コブラおとこ!
このさきには、すすません!!」
40600
「オレは このきちをしきる
ボーンファイターだ。
V3はここにいるぞ!
●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
©創通エージェンシー・サンライズ・円谷プロ・石森プロ・
毎日放送・東映・BANPRESTO 1991 MADE IN JAPAN


SUPER Famicom
SUPER Famicom
警告(けいこく)！
ネオ・ダークブレインから
新(あら)たなる挑戦状(ちょうせんじょう)が……。
お問い合せ先
☎03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
平成3年1月1日より局番が変ります。
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。
BANPRESTO

Another side from ENIX

Active & Creative! New Entertainmen



そこには世界観があった。多くの人に愛され、親しまれてきた世界観。
『今までのユーザーを決して裏切らずに全く新しいゲームを創り出せないた
闘いと創造。ジャンルを融合する試み。今までタブーとされてきた領域に挑んだのは、今回もまたエ
スタッフの理想がぶつかり合い、新しいゲームはスーパーファミコンで誕生した。
ステレオ音声の華麗なドラマティックサウンド。回転・拡大・多重スクロールを駆使した見事なまでの
スリリングだけれども、とても温かみのあるゲーム展開。
アクションゲームの最高峰は、ここに頂点を極めた。アクトレイザー。
いよいよ君に会える瞬間はやってきた。

STAFF

●シナリオ・宮崎友好●グラフィック・㈱クインテット●音楽・古代祐三●プログラム・橋本昌哉
●開発・㈱クインテット●企画・制作・㈱エニックス

エニックスのSFC用ソフト第一弾!!

いよいよ12月


SUPER Famicom
スーパーファミコン
t!
だろうか」
ニックスだった。
のグラフィック。
価格¥8,000税別
16日発売
ENIX
株式会社エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5F
TEL03(371)5581(お問い合わせの番号はお違いなく。)
上記価格は税抜き標示です。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

Another side from ENIX

神と人間の国家形成を目指す、本格アクションゲーム。君のテクニックと創造力で世界を取り戻せ!!

これは、悪魔に力を奪われた神が、自分の力を取り戻し、
人間の土地を形成していく過程を描いたゲームである。
神であるあなたは勇士に化身して魔物と戦い浄化した土地に一組の男と女を住まわせる。
彼らは子孫を作り、一軒の家は集落となり、村となり、やがて町へと発展し、
文明の発達に伴い、人間達は様々な文化を形成して行く。
人の数が増えると彼らの信仰心によって神は徐々に力を取り戻し、様々な奇跡が使えるようになる。
奇跡を使って人間の悩みを解消してやり、人間はかつて使っていた道具を見付けだし神に捧げてくる。
この様に神と人間が助け合い悪魔を滅ぼし、
最後には人間の世界を確立するというのがこのゲームの概要である。















◆アイテム

ハーフ・アップル	アップル	スクロール	500Point
半分に切ったリンゴで、取ると体力が1/4回復します。	一つのリンゴは、取ると、体力が最大値まで回復します。	魔力を秘めた巻物です。MPが1ポイント(巻物一つ分)増えます。	500点のボーナス点。得点を稼ぐと、あとあとの展開が楽になりますよ。
1000Point	**1up**	**刀　気**	**クラッシュ**
1000点のボーナス得点です。ボーナスアイテムでは、最も高得点です。	主人公の残り人数が一人増えます。	剣から「気」が飛び出すようになり離れたところから攻撃できます。	画面上の敵キャラを全滅させるアイテムです。

◆きせき and モンスター

いかづちをおとす	あめをふらせる	たいようでてらす	かぜをおこす
じしんをおこす	**ナッパーバッド**	**ブルードラゴン**	**レッドデビル**
	家を襲い、家の中にいる人々を連れ去ってしまいます。	雷を落し、家などを破壊します。	畑や水田を干上がらせてしまいます。


民の声が聞こえるか？
ついに、悪魔に立ち向かう瞬間（とき）はやって来た。
マラーナ
熱帯地方にある、ジャングルに覆われた島で、沼地も存在します。
カサンドラ
大部分が乾燥した砂漠に覆われています。雨を降らせて緑を取り戻しましょう。
ノースウォール
そのほとんどが雪に閉ざされています。太陽の光で雪を溶かしましょう。
アイトス
大きな火山や熔岩地帯があります。このへんになると敵も強力です。
ブラッドプール
あちこちに湿地があり、血の湖のそばには、不気味なお城が建っています。
フィルモア
最初の国で、草原と森の土地です。まず、ここでゲームに慣れましょう。
OPENING 天空城
アクトレイザーはここからスタートする。君の神としての歴史もここから始まるのだ。
ACT 1
地上は魔物に覆われている。神である君は勇者に化身し地上に巣食う魔物を倒し、奪われた土地を浄化しろ！
CREATION MODE
その土地を魔物の手から取り戻した君は、土地を発展させ、人口を増やさなければならない。人口が増えるにつれ、神のレベルがアップする。君の判断にその土地と人々の運命がかかっている。君が町を創るんだ！
ACT 2
魔物の巣をすべて封印し、さらに強力な敵に立ち向かえその土地が完全に浄化されるのはもうすぐだ。
CREATION MODE
神の手によって完全に浄化された土地の人々は、神を敬い、様々な献上物を差し出し、悩みを打ち明けるようになる。人々の話の中には、次の土地での新たな戦いのヒントが隠されているかも知れない。
12月19日発売
エニックススーパーファミコン第1弾!!
アクトレイザー
公式チャレンジブック
B6判 オールカラー定価540円
ENIX
株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5F
TEL03(371)5581（お問い合わせの番号はお違いなく。）
上記価格は税抜き表示です



ドラゴンクエストワールドグッズ
DRAGON QUEST
ほしかったんだ、これ！
ドラクエの人気者たち
ドラゴンクエスト365モンスターズカレンダー1991
EP0127 1,500円（本体1,456円 税44円）
●全編オールカラー特色印刷
●仕様…5枚組（表紙含む）＋モンスターシールシート1枚
●サイズ…A2判（タテ594ミリ×ヨコ420ミリ）
DQモンスターが365枚のシールになった！
I～IVのパッケージイラストが主人公たちがせいぞろい！
便利なミシン目
毎日ドラクエ！1日1枚モンスターシール！！
最強の内容だ！
●I～IVのパッケージイラスト入り！
●I～IVのモンスター大集合！
●1日1枚はって、1年で完成する365枚のモンスターシール付き！
●1日ごとに切り取ると、いつでも3ケ月分の日付けを見れるミシン目付き！
●ポスターになるビッグサイズ！
IVの人気キャラを、まんまの形で切り抜いたポストカードだ！
Xmasに、年賀状に、記念日のドラクエ！！
導かれし者たちとハイ、チーズ！
①勇者ポストカード EP0130 200円（2枚入り）
②キングスライムポストカード EP0132 200円（2枚入り）
③スライムポストカード EP0131 200円（2枚入り）
④ドラクエIVオールスターポストカード EP0134 200円（4枚入り）
ドラゴンクエスト冒険者たちの手帳1991
EP0129 680円 B7版2冊組（タテ120ミリ×ヨコ91ミリ）
おまちかね！“ドラクエ手帳”いよいよ登場！冒険者のための1991年版
①勇者のスケジュール帳（48P）
②アリーナのアドレス帳（16P）
③トルネコのおこづかい帳（16P）
④銀のタロット（時間割2枚、カレンダー、DQカード）
⑤モンスターシール1枚、キャラシール1枚、スライムシール1枚
カッコイイ！！
ドラゴンクエストIV 冒険下敷 EP0074 200円
ドラゴンクエストIII 冒険下敷 EP0037 200円
ドラゴンクエストII 冒険下敷 EP0036 200円
ドラゴンクエスト 冒険下敷 EP0035 200円
な～らんだ♪
ドラクエけしゴム EP0121 200円（スライム・ベス・メタル）
IVの仲間がそろった！！
導かれし者たちクロス EP0107 480円
エンドール王立カジノから直輸入！！
カジノトランプ EP0111 1,000円
ベビーサタンのジョーカーやスライムのエースが画面の中から飛び出した！ドラクエIVカジノ場と同じ、本格的カジノトランプだ！！
秘剣、天空の剣！そして2人の勇者！！
レッド ブルー イエロー
天空の勇者ハンカチ EP0098・EP0113・EP0114 各480円
最強の武器定規だ！
天空の剣定規（18cm） EP0124 200円
ふわふわしているから気持ちいい。
スライムぬいぐるみ EP0001 3,500円 直径30cm×たかさ27cm
メタルスライムぬいぐるみ EP0041 3,900円 銀の糸がぬいこんであります。
スライムベスぬいぐるみ EP0002 3,500円
メタルベビーぬいぐるみ EP0057 1,200円
ベスベビーぬいぐるみ EP0056 1,200円
スライムベビーぬいぐるみ EP0055 1,200円 直径16cm×高さ15cm
ノックするたび目玉がクリクリ。
スライムシャープペンシル EP0048 380円
スライムベスボールペン（赤） EP0049 380円
メタルスライムボールペン（黒） EP0050 380円
商品のお求めは全国のデパート、スーパー、おもちゃやさんのドラゴンクエストワールドグッズ売場で！
通販のお申し込みは、「ドラゴンクエストワールドグッズ」通販係 住所〒135 東京都江東区深川2─24─6 TEL03(641)8220に、お願いいたします。
●ファミコンカセット、書籍は通信販売しておりません。
●スライムはツクダオリジナルの登録商標（24類）です。
●●価格は消費税別です。 ©エニックス1990
株式会社エニックス グッズ局 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5F TEL 03-369-8335


ゲーム世代に満を持して贈る必殺のシリーズいよいよ登場!
SUPER GAME MUSIC
SELECTION
スーパー・ゲームミュージック・セレクション
感動が音になる…
あの麻雀ソフト
「ぎゃん自己」シリーズが、
ついにCDになった!
〜夢と笑いのオンパレード〜
12月16日発売!! ¥2,500(税込)
ぎゅわんぶらあ
自己中心派
スペシャルボックス
パソコン版「ぎゅわんぶらあ自己中心派」3作品と、年末発売予定メガドライブ版「片山まさゆきの麻雀道場」、来春発売予定PCエンジンCD−ROM版「麻雀パズルコレクション　あんたパズッてるぜ!」の計5作品の中から、全25曲を収録。
★コンポーズはコンピュミュージックの奇才メカノ軍団★
©片山まさゆき/講談社
今後の発売予定
第2弾 1991年2月発売予定!
Dungeon Master
THE ALBUM(仮)
全世界を熱狂させた「ダンジョン・マスター」のイメージアルバム
第3弾 1991年3月発売予定!
「虹のシルクロード」イメージアルバム
〜WINDY ROAD〜
超強力ファミコンR.P.G.「虹のシルクロード」からアレンジヴァージョン13曲にファミコン音を加え、斬新でメロディアス、そしてパワフルな仕上がり!■作曲/監修:小林亜星
第4弾以降、
ゲーム・センターの人気ゲームや
スーパー・ファミコンの音楽など
話題作が続々登場します。
御期待下さい。
Victor JVC
ビクター音楽産業株式会社



ファミコン「暴れん坊天狗」12月14日発売、価格6500円(税別)

すべてを破壊しつくす快感。画面に現われる、すべてのデータを蹴散らす大迫力。

テレフォン・インフォメーション(24時間)03·403·6663

meldac
株式会社メルダック 東京都港区南青山1丁目1番1号 新青山ビル東館 電話番号 03-423-2597


TECHNŌS
TECHNŌS JAPAN CORP.™
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
Nintendo GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です
くにおとりきの
元祖ケンカアクション
くすり
テクノス
パチンコ
協力2人同時プレイ可能
1Pプレイ時途中参加もできる
対戦型
1人でも遊べます
熱血硬派
くにおくん
番外乱闘編
好評発売中
3,500円(内税)
1P 000480 2P 000000
1P 004370 2P 000000
1P 010420 2P 000000
DOUBLE DRAGON
双截龍III
The Rosetta Stone
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
2月発売予定!
6,200円(外税) TJC-ZW
テクノスファミコン情報局
テレフォンサービス:03-205-6333
株式会社 テクノスジャパン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3F

店頭販売開始記念❢

記念価格 2,980円 14・15型用

販売店

- ●有名デパート ●玩具店(おもちゃ屋)
- ●ファミコンショップ ●有名家電量販店
- ●大型書店 など一部地域で、販売いたします。

テレビゲームから目を守る



記念価格 2,980円 14・15型用

★平面・わん曲の画面にも取付けOK！

型　名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
記念価格	2,980円	3,980円	4,480円	5,480円

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ(下敷の材料)を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル(ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂)を、使用しておりますので、品質は保証いたします。

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない‼疲れない‼

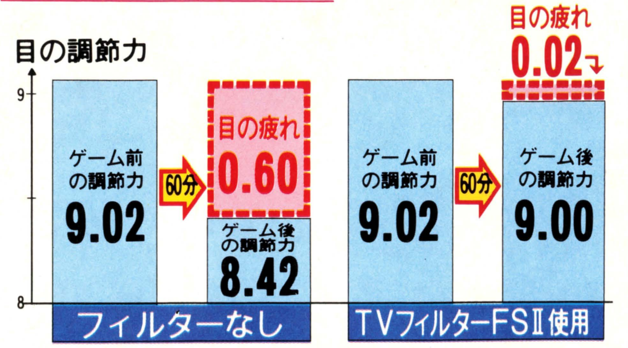
その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK‼

TVフィルターFSⅡの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、〝目の疲れ〟の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)



全国で大好評‼ 目が楽だ‼ 目が疲れない‼

このフィルターだけは金のムダだと思い今まで買わず、視力が1.5から0.1以下へとなってしまった。それで、しかたなく注文してみたらどうであろうか！目はまったく疲れないし文字もくっきりとよく見える！「ああぼくはなんとおろかだったのか!?」と、くやまれる。
しかし、ぼくはフィルターを送ってくれたサンクレストさんに感謝せねばなるまい、今後のすばらしいパソコン人生を贈ってくれたのだから……。
岩手県北上市諏訪町1-1　内田　憲さま、
おたよりありがとうございます。

中学1年生、小学5年生、小学2年生の3人の男の子がいます。TVゲームが大好きで時間を忘れるほど熱中しています。中1の子は、視力が1.2から0.9になってしまったので、TVフィルターの事を雑誌で知って買って使用しました。夏休み中、ほとんど毎日のようにゲームをやっていましたが、視力は全く悪くなりませんでした。目が疲れないので、使ってよかったと思っています。
岐阜県多治見市前畑町4-40　星野文子さま
おたよりありがとうございます。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

大型フィルターも、通信販売でお申し込み下さい。7日間無料使用OK‼ 効果なければ返品自由‼(通信販売のみ)

41円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
(株)サンクレスト JPO係

TVフィルターFSⅡを申し込みます。
- ●型名(　　　型用)
- ●郵便番号・住所
- ●氏名・㊞・年令
- ●電話番号

22・23型用	⇨5,980円
24・25型用	⇨6,480円
26・27型用	⇨6,980円
28・29型用	⇨7,480円

商品到着後10日以内に、商品代金＋消費税＋送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

◉電話注文 ☎06(303)4152 受付時間AM9:00〜PM6:00 (株)サンクレスト



日本列島を結ぶ220店舗網 (平成2年11月末現在)

〈北海道地区〉美園店／春光店　〈関東地区〉花之木店／花室店／高島平店／東長崎店／行徳店／横浜西口店／堀切店／見附店／笠原店／真鍋店／東習志野店／津田沼店／荒川沖店／中山店／妻田店／浦安堀江店／座間入谷店／根本店／十間坂店／八柱店／茨大前店／渋沢店／能見台店／相生店／相模大野店／橋本店／六浦店／田端店／日野店／関原店／中村橋店／二俣川店　〈中部・北陸地区〉黒川店／鳴海店／末広店／岳南デンパ店／可児店／西中野店／原店／奥田店／猪子石店／白子店／昭和店／御器所店／浄心店／八熊店／千代田街道店／茶屋ヶ坂店　〈関西地区〉津山店／花影店／垂水店／砥堀店／岡山店／小林店／吹田店／服部店／大宮店／六甲店／新伊丹店／五月ヶ丘店／甲子園口店／西栄町店／高槻栄町店／鳴尾店／穂積店／星陵台店／生田川店／新開地店／平野屋店／城ヶ堀店／甲東園店／平野店／塚口店／車塚店／出屋敷店／門真月出町店／春日店／関大前店／新神戸店／春日野道店／毛馬店／牧落店／五月山店／宇治伊勢田店／小路店／醍醐店／万代店／長田店／東加古川店／京終店／大蔵司店／西加古川店／九条店／橿原店／布施店／桂駅前店／九条新千本店／伊川谷店／西大寺店／鳳店／伏見竹田店／千船店　〈中国・四国地区〉庚午店／東雲店／横川店／伊予西条店／千田町店／広店／安芸佐伯店／岩国店／海田店／呉店／朝生田店／焼山店／己斐店／伊予三島店／西条店／南岩国店／駅前店／宮沖店／宇品店／新居浜店／下松店／戸坂店／廿日市店／安古市店／光店／舟入店／丸亀店／八幡店／土橋店／大内店／井口店／今治南店／木太店／祇園店／蔵王店　〈九州地区〉菊池店／敷戸店／楠店／八女店／飯倉店／小倉店／今津留店／南大分店／千本杉店／大野店／浄行寺店／県庁四ツ角店／小郡店／二日市店／小頭町店／七隈店／大橋店／別府橋店／長住店／舞松原店／新宮店／本庄店／上津店／春日原店／近見店／県庁前店／木町店／高砂店／柳川店／別府店／白山店／日田店／八王寺店／荒戸店／久留米店／筑後店／九産大前店／神野店／明野店／甘木店／麦野店／前原店／長者原店／唐津店／新大工店／岩屋橋店／原四ツ角店／旭中央店／通町店／玉川店／白木原店／鳥栖店／井尻店／桧原店／鹿島店／宇佐店／志免店／出水店／玉江店／上川内店／柳町店／串木野店／鴨池店／阿久根店／谷山店／頴娃店／吉野店／加世田店／水俣店／鹿屋店／向田店／国分店／古賀店／西新店／中津店／枕崎店　〈沖縄地区〉大道店／城間店／石嶺店／儀保店／国際通り店

専門店だからできる―他を圧倒するタイトル・ボリューム!

'90.12.21 FRI
～
'91.1.10 THU

詳しい内容はブルート各店頭、又はファミコン通信新年1号（12月21日発売）広告をご覧下さい。



ブルートくん

子供から大人まで
夢と遊びを提供する
ブルートグループ

ファミコンショップ ブルート

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

本社／広島市中区幟町13-11 明治生命広島幟町ビル10F ☎(082)222-5022



業界初

コンピュータ・コマーシャリズム・アートのプロフェッショナル養成学校

'91生徒募集中

もはや、攻略するだけじゃ満足できない。TVゲームは、もっともっと人間の感覚に近い、ビジュアルライフ・ツール。だから、ぼくたちはTVゲームそのものをクリエイティブする。そんなTVゲームを本格的に学びたい、企業ニーズに応えるスペシャリストになりたいという人のための専門教育機関、それがヒューマン・クリエイティブ・スクールです。プランニング、デザイニング、プログラミング、CG、コンピュータ・ミュージックなどさまざまな総合力を必要とされるTVゲームを1人2台のコンピュータを使って1年間教育いたします。もはやTVゲームは膨大なビッグビジネス。将来ゲーム業界での活躍に夢を託す若者は、第一線で活躍する一流の講師陣、独自のカリキュラム、豊富な教育ツール、充実したカウンセリングなどで、TVゲーム時代にはばたくあなたを広く募集しています。ご連絡ください。

TVゲームは自分で創る
将来ゲーム業界で活躍する
そんな個性的なあなたのための専門スクール、生徒募集中。

未来を志向し、個性に応える
ヒューマン・クリエイティブ・スクール

HUMAN CREATIVE SCHOOL

〒180東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
☎(0422)22-1171㈹

■学校説明会
12月16日(日)・1月27日(日)・
2月10日(日)・2月24日(日)
※詳しくは、お電話でお問い合わせください。


留美 17歳の人生劇場
RUMI SHISHIDO in
ゲーセンの太陽
ROUND-1
TOKYO ROOF
Co-Starring
KAZUMI OZAWA
TERUMI HIRAISHI as Marilyne


『ニュース一番搾り』の時間です　まずは今日発売のマインドコントロールシステム対応ゲーム関連の話題から―
今日 都内4ヵ所の販売店で不人気ソフトとの抱き合わせ販売を巡り 暴動に発展 27名の死傷者がでました
さてこのシステムは来春全国の公立学校へ学習機器として導入がすでに決定していますが―
その際にメーカー側から委員会への買収工作が発覚しました 以上この時間は"ゲームで築く世界平和―ヴォーグ"の提供でした
199X年――
ついにスーパーファミコンの生産台数は地球総人口を突破した
巷には141421356種類ものソフトがあふれ
ゲームは単に娯楽としてだけでなく
社会を形成するに必要不可決なものになっていた
そんな時代　生まれて17年もの間
ただの一度もゲームをしたことのない少女がいた―
私はルミ　ごくフツーの女のコだけど
ひとつだけみんなと違うトコロがあるの
私ねビデオゲームが大っキライなのよ！
え!?　そりゃフツーじゃないって!?
大きなお世話よ！　だって……だって
ビデオゲームは私から大好きな
パパを奪ってしまったんだもん！
私のパパ　ジョルジョ博士は天才的なゲーム開発者だった……
2年前　とてつもないゲームを完成した翌日
データとともに行方不明……
ぜんぶゲームがイケナイのよっ！
ブルブル…
ルミ！　ナニふてくされてんの
くるっ
そ　その妙な関西弁は……


マリリンちゃんやでぇ！
ルミ　べっぴんになったなぁ!!
ハ〜イ
マ……
マリリン!?
マリリンー!!
2年もどこ行ってたの!?
ひし！
マリリンはパパの造ったアンドロイド
ママのいない私の母であり
かけがえのない親友……
でも2年前のあの日　パパと一緒に失踪した……
マリリン！　パパは!?
一緒じゃないの？
ルミ……
キョロキョロ
ルミ　おどろいたらアカンで……
ハカセはいま　ヴォーグに捕われてる
ヴォーグはゲームによる世界平和を
唱えてるけど　それは表向きや……
ホンマはゲームをやってるうちに人間を
洗脳して世界支配をもくろんでるんや！
ほかのライバル会社もすでに支配下に
おかれてるわ……
そしてヴォーグは
ルミのパパに目をつけた
当時ハカセが開発中の
“マインドコントロール
システム”が洗脳にも
ちょうどよかったんや
パパを救いだす
方法はないの？
たったひとつな
あんたがゲームぜんぶの
ハイスコアを
出すんや!!
ハカセはヴォーグのゲームに
重要機密データがでるように
入力したらしいわ
データを手に入れるには
ハイスコアを出して
“RUMI”と刻むんや
それを伝えるために私は
命がけで脱出してきた
っちゅーワケやな
ちょ　ちょっとお　あんたがって
もしかして……
“RUMI”って
あんたやろが！
ダメダメ
キカイカンケー
全っ然だもん！
ゲームのデータはカンペキ
パパを助けたいんやろ？
ンもう！　わかったわョ
それはそうとその
ボディコンはナニ？
せやかてルミのパパのシュミやねんもん！
アンドロイドのくせしてモー



てなわけでルミのゲーセン
通(がよ)いがはじまった――
ワーイ浜村通信にガバスチケットこもらっちったっ
ナニもらおっかナ
ファミコン通信
ミニをはいてハングオンはでけへんで
いーのよっ「ルンルンはミニがスキ」ってネ
このゲームにハイスコアってあったっけ？
しゃお〜〜
蝶(ちょう)のように舞(ま)い
蜂(はち)のように刺(さ)す！
あー！
Twing Twing
シューティングゲームってニガテ
ええもんあるで
ルミ　私(わたし)の豊満(ほうまん)な
胸(むね)のポッチを押(お)して
ぽろんちょ！
ちょっとナニしてんのよ！
ワ、ワタシよ
デカイ！
ハカセがこんなふうに造(つく)ったんやモン
しょーがないわ
エヘヘちょっとH
PHUT
CHKCHAK!
PAX　パワーグローブ・ルミスペシャルtype1や！
POWER GLOVE
PAX
PAXのしわざそのいちー！
PAXサンおおきにやで！　タイアップ
感謝(かんしゃ)しとりまっせー！
コレさえあれば
ゆーことナス！
古いーッ！
ゲームオンチとマヌケなアンドロイドに未来(みらい)はあるのか!?
だがなんだかんだとルミは
次々(つぎつぎ)とハイスコアを塗(ぬ)りか
えていった――
RUMI
RUMI
RUMI
RUMI
RUMI
RUMI
ピン
パシ！


じゃーん！
ここでお定まりのライバル登場っ！
防具かずみ
体力　身の回りの世話はやってくれるのでナイ
魔法　世間ズレした言動でよく人を凍らせる
よっしゃあっ！
ドドン撃ったれえ
フッ
なかなかのお手並みですワ
キャー!!
キャー!!
むしシタ…
気に入らなくてよ
すりゃッ!!
ギョヘッ
BOMB!!
ちょっちょっとおー
あんたムチャするわネ！
100円かえしてヨ
100円ぽっちで
いじましい
だから庶民は……
どっかでみたコトあると思ったらヴォーグの社長令嬢にして今世紀最強のゲーマー　防具かずみ！
え!?
そのとーり！　長いキャラ紹介ありがとう
ゲームの女王は私だけ
いざ勝負！　ですワ
あんたと遊んでる
ヒマなんてナイのョ！
フン　負けるのがおイヤ？
あなたのお父様が入力したデータが欲しくなくて？
なんでそんな
コト知ってんのョ
ンならやってやるう！
早く帰らないと塾があるのヨ…
勝負は３日後　東京
ルーフのR-360……



SPORTS CENTER
もう！ このまま
3時間36分よッ！
R-360は360度回転マシーンなんやから
あらゆる状態にも 耐えられる
根性がいるンや
あン!?
ハア ハア
うー気持ち悪いー
わあったわヨぉ
ヤレヤレ
次はゲームボーイしながら前転3000回！
ひえ〜〜ん！
ごろん
ごろん
R-360は１プレー
500円や ビンボー
人はしゃあない！
画面が２つ、３つ… あーぐるぐるぐる
マリリンのハードで怪しい
特訓は続いた コレが実を
結ぶとはおもえないのだが
東京ルーフ
シャレたアダルトな遊園地
といってもHなトコじゃない
TOKYO ROOF
だーん！
アンヌ〜!!
やるコトはやったで！
でも勝負の前にもういっちょ
もんだるでー！
げっ
キャアアア…!!
スペースダイビング
下からの突風で無重力を体感
できるが泣くほど体が痛いゾ
ぴょえ〜
いったい何の特訓
なのよお〜!!
JOFA
イテテ〜！ 勝負の
前に疲れさせないで！
セガワールド
ここはオトナの社交場
断じてゲーセンではナイ！
SEGA WORLD
まだ13才だから
もう眠い…
紹介はこれぐらいで結構？
私 ずいぶんと待ちましてよ


早いとこ片づけて
重要機密データ
もらうからね！
SEGA R-360だ！
360度大回転のスーパ
一な体感マシン 料金
も500円とスーパーだ
どど〜ん！
特訓の成果を
みせたりや！
そこでちびるン
じゃないわよ
ガキが！
少しは冷静に
なられたら？
これでは勝負も
ついたも同然よ
東京ルーフでは初心者でも
安心プレー 美人コンパニ
オンがやさしくアナタを
サポート 500円ポッキリ！
ホホホ 役立たずの
特訓の成果 拝見
させていただくワ
ルミ いきま——す!!
この程度なんて…
あちゃー
GOTCHA!
BOOOOM
PWING
PWING
PWING
しょん〜!!
ZINNG
WHOOOOM
WHOOOOOOM
へろへろ〜


どうやら私がお相手するまでもなくてね残念でしてよー
たらりら〜
あんたがやるまでわからへんやろ！
ででっけええ
ここは私のかわいいヴォーグちびっこ親衛隊があなたのお相手をしてよ
ゴクリ…
ヴォーグちびっこ親衛隊？
たいぼくチャンですワ
ヴォーグちびっこ親衛隊７人組
佃島第四小学校１年６組
宇土野 たいぼく君（７歳）
体力 でかいからあるでしょう
魔法 そんなものはナイ
ジャンボマックスじゃなくてよ〜
ZUM!!
あわわわ〜〜
このボクはシューティングゲームの天才よ！
なでなで
くどいケドゴルドマンでもなくってよ〜
でもコントローラーが小さくてよくボタンを押しまちがえたりするんですのよ オホホホホ
のぞっ！
ハラホロヒレハレ
ロ 360
さぁたいぼくチャンやっつけちゃって！
ったく近頃のガキは発育ばっかりよくって……


並のレベルじゃ物足りませんワ！スーパー・デンジャラス・プログラムにセットお願い　コンパニオンのお姉様！
ルミちゃんの
BOOOM...
BOOOM...
しかたございませんワ　私が相手してさしあげてよ！
FWAKWOMB!
回転スピードが速すぎたのよおおお……
ごらんあそばせ！女王の美技を！
何よコレ　ちょっと！
やりいっ♡
PWING
TWING
あ　あら？
BLAM!
SKREEEEEEEE
OH MY GOD!
防具かずみのあまりにも無茶なプレーに　ルミはラッキーな勝ちをひろった　が　かずみはプライドを傷つけられた以上　このまま黙ってはいないだろう　父を救う日まで　ルミの人生は険しい……
るみちゃんのオマケ
今月の反省会＆今後の展望
ルミ　勝ちは勝ちやケド　特訓の成果はなかったナ……　テキトーやったんやろ
あんなコトしても成果なんてナイわヨ
ところでR-360はゲーム中にコンパニオンのオネーサンがよくわかンない横文字を叫ぶのが耳ざわりなのをのぞけばぐるぐる感がサイコーだよッ
話はかわるけどナンカあるンとちゃうの!?
そお！　1st.アルバム絶賛発売中の宍戸留美だヨン　元旦には新曲もでますヨー♡
買ってネ♡
ヌ！
アラあなただけ宣伝？　防具かずみ役の小澤和美です　昭和52年８月10日生まれの13歳　B79W54 H79獅子座のA型デス　お手紙くださいネ
新曲「Panic in my room」ヨロシク！
好き勝手し放題やなぁ
来月もよろしくネ　ンガ　ググ！
古いーッ！

すぎやまこういち ゲーム自慢 GAME JI・MA・N

すぎやまこういちコレクションへようこそ

ファミ通読者のみなさん。突然ですが、すぎやまこういちです。なんでぼくがファミ通の原稿を書いているのか……そうか、『ドラクエV』の話でもしてくれるのか、という具合に早とちりをしちゃっている人も多いんでしょうねぇ。いやーちがうんですね。ぼくは、今まで集めてきたゲームの数々……すんごく昔のボードゲームから最近のテレビゲームまでをみなさんにお見せしてやろうと思い、このページの担当をしたわけです。

ゲームのコレクターって、世の中に少ないでしょ。ぼくだって初めからゲームの収集家になろうと思って、集め始めたんじゃない。たまたまゲームが大好きで、おもしろいゲームを見つけるたびに買っていたら、いつのまにか博物館を開けるくらいになったわけです。しかし、いちどコレクターとしてゲームを集め始めちゃうと、これがまた奥が深い。古代から脈々と受け継がれてきた、遊びの文化が見えてきたわけです。これは、未来に残さなくては！　とくにここ10年のテレビゲーム（LSIゲームとかも含む）を一時の風俗にしてはいけないと思ったのです。

そんなこんなわけで、ぼくのすぎやまコレクションがあるんですけど、そのほとんどは先日開館したテレビゲーム・ミュージアムに入っているんですよ。将来的にはミュージアムを一般公開したいんだけど、まだまだ無理そうだしなぁ。ねっ、ねっ、見たい？

今回は、特別にテレビゲーム・ミュージアムからコレクションを引っ張り出して、ファミ通誌上でご覧いただくのです。では!!

テレビゲーム・ミュージアムとは

すぎやまこういちが会長を務める、ゲームならなんでもござれの博物館だ。東京は麻布にある、マンションの1室を借りて開館している。スタッフは、業界屈指のつわものもので構成。開館は'90年であるが、そのプロジェクトは3年前から大々的に繰り広げられてきたという……。

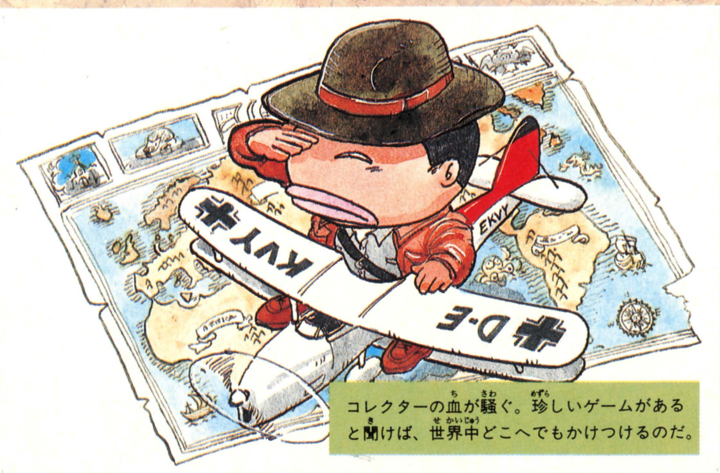


⬅テレビゲーム・ミュージアムのメンツだ。

➡ミュージアムのロゴだぞ。マンションのドアにこれと同じものが貼られている。

GAME MUSEUM

すぎやまこういちはどこにでも行く



コレクターの血が騒ぐ。珍しいゲームがあると聞けば、世界中どこへでもかけつけるのだ。



すぎやまこういち

⬅テレビゲーム・ミュージアム会長のすぎやまこういち。1931年4月11日生まれ。東京大学卒業後、フジテレビに入社。CM音楽や番組のテーマ曲を作曲。独立後は交響曲からポップスにわたる幅広い作曲活動を展開する。



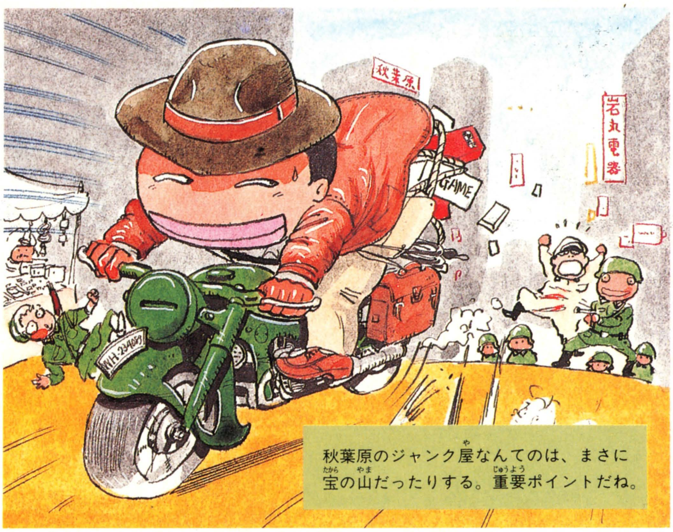
三浦明彦

➡1963年生まれ。80年代初頭のアメリカものを中心に、数百種類のコンピューター・ゲームのコレクションを有する。テレビゲーム・ミュージアムでは、業務用ゲーム基板や家庭用ゲームマシンを探してくることが役目らしい。

まずはテレビゲームのコレクションを

テレビゲーム、とくに家庭用ゲーム機の歴史ってのはここ10年くらいのものなんですよ。でも、その家庭用ゲーム機が世界中で何種類くらい発売されたのかということになると、だれにもわかんないんじゃないのかな。ま一第1号は、アタリとかそのへんから出たヤツじゃないかと思うんだけど。でも、これも確かではない。昔はキット販売ってのがあって、無名のガレージメーカーとかがキットで家庭用テレビゲームとかを出していましたからね。そのへんまで入れちゃうとなー。見当がつかないですね。

テレビゲーム・ミュージアムにある家庭用ゲーム機は、じつを言うとそんなに種類は多くない。でも、ポイントは押さえてあるのが誇りです。アタリ社初のテレビゲーム機。同社のビデオピンボール、カシオやトミーの家庭用ゲーム機なんかもある。ちなみに最近、16ビットだーとか騒いでいるけど、トミーの"ぴゅう太"なんてのもさりげなく16ビットだったんです。ま一5年前に、16ビットといっても、どこがすごいんだか、ダレもわかってくんなかっただろうけどね。良いマシンなのに……残念です。



秋葉原のジャンク屋なんてのは、まさに宝の山だったりする。重要ポイントだね。

テレビゲームコレクション!!

ビデオアタック7



●メーカー不明

秋葉原のジャンク屋で発見された。無事動いたのだが、どこのメーカーのものか、価格がいくらだったのかまったく不明。作りはしっかりしているが、意外とキット販売されたモノかもしれない。

ビデオコンピューターシステム



●アタリ社

アタリ社のアタリビデオコンピューターシステム、通称VCSだ。任天堂が同じ轍を踏みたくないと言っているマシンが、コレってわけ。発売時期は'81年ごろだ。今でもヨーロッパでは現役だったりする。

PV-1000



●カシオ

カシオが発売したPV-1000。本体の梱包パッケージに、デカデカとパチンコゲームマシンと書いてある。ほかのゲーム(『ディグダグ』など)も遊べるのだが、誰もがパチンコ専用マシンだと思っていた。

ビデオピンボール



●アタリ社

多分、世界初!? 家庭で遊べるコンピューターピンボールマシン。発売は'75年ごろだと推測されている。本体の両わきにフリッパーを操作するボタンがついている。操作感は、けっこう本物っぽくてヨイ。

インテレビジョン



●マテル社

VCSに対抗して発売されたのが、マテル社のインテレビジョンだ。16ビットCPUを搭載して、細かく美しい画像処理が自慢だったのだ。うーん、マテル社ってのは、最近ではパワーグローブで有名だっけ。

ぴゅう太Jr



●トミー

日本初の16ビット家庭用ゲームマシン。『Mr. DO!!』が遊べるので買ったという人も、多いはず。性能のわりにクソゲーが多かったのが、最大の欠点かも。ファミコンブームとともに、消えていった。

まだまだコレクション自慢は続く!!

すぎやまコレクションの奥の奥

すぎやまコレクションの本領を発揮するのは、じつはテレビゲームの分野じゃなかったりするわけだ。まず右の写真を見てほしいんですけど、これがぼくのコレクションの一番肝心な部分。プレミアムのついているボードゲーム、世界各国で集めた珍しいゲーム、古物商でしか手に入らない日本の双六なんてのがある。コレクションの総数だけど、整理してなくてわかんないのね。困ったもんでしょ。

先日ロンドンに行ったとき、世界のボードゲーム歴史展というのをやっていました。拝見させてもらったんだけど、勝ったと思ったね。ま一確かに大英博物館がやっているだけあって、数はそろっているんですよ。コマがそろってなかったり、ミニチュア版の双六を本物の双六っぽく展示してあったりした。そのうえ、双六の説明書きが、〝SUNOLOKU〟になっていたわけ。係員を呼び出して直してもらったけどね。





バックギャモンの研究が大事だ

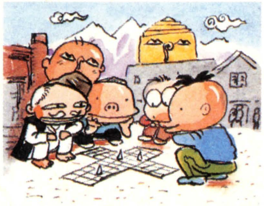
みなさんはバックギャモンで遊んだことはあるかな？　ボードゲームを語る上で、バックギャモンは外せないんだよね。ぼくはすべてのゲームのソースは、バックギャモン、またはその原型のゲームにあると思っているくらいです。

インドとかネパールに〝パルチシ〟というゲームがある。これも要するにバックギャモンなの。サイコロがわりに6個の貝を振って、貝の裏表で目の数を決める。そして、コマを進めていくというゲームなのよ。盤のセンスなんかもバックギャモンそっくりだしなぁ。

日本を含めて世界中にバックギャモンそっくりのゲームは存在しているよ。ルールも良く似ているしね。しかし、このゲームがどうやって世界中に散らばっていったかは今のところ謎です。シルクロードとか深くかかわっているんだろうけど、解明するのは今後の課題だと思っています。



⬅ネパールの古物商で手に入れたという、パルチシ。6個の貝を振って、表を1、裏を0として合計を目の数とする。2進法だな。



⬆ネパールは、アジアのド真中の山奥の中にあったりする。そんなとこまでゲームを探しに行くんだから、その根性はスゴイよね。

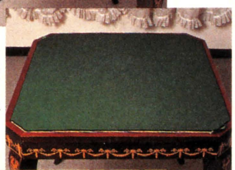
ゲームを楽しめるテーブル



⬅ただのテーブルと思っていたら！



⬅天板を裏返すと、ゲーム板が現われる。



➡天板を外すと、雀卓らしきモノ。



⬅雀卓をひっくり返すとっ!!



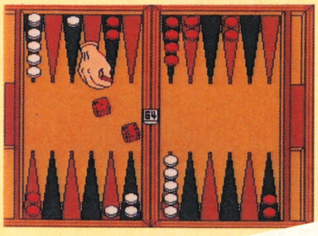
⬅雀卓を外すと、ルーレット!?　ん!?



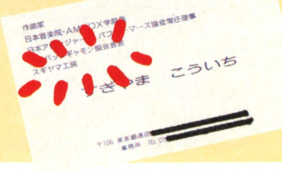
⬅2枚の板をスライドさせると！　おっ。

バックギャモン協会の会長として

すぎやま氏が、日本バックギャモン協会の会長だということはけっこう有名な話なのだ。その会長が、大英博物館に行ったときに、双六をスノロクと書くという、博物館のミスを発見してしまった。大英博物館の人は、大変感謝してくれたのだそうだ。じつは先日、すぎやま氏のもとへ、大英博物館のほうから感謝のお手紙まで送られてきたのだ。



⬅任天堂の『バックギャモン』の監修も手がけたのだ。



⬅ホラ、名刺にもちゃんとそう書いてあるでしょ。

日本の双六についてちょっと。

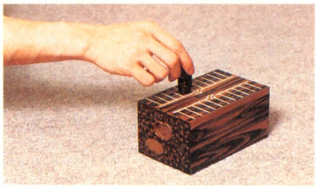
日本の双六は、はっきり言って完全なバックギャモンのコピー。飛鳥時代に日本に伝わったらしいんだけど、詳しい経緯は謎につつまれているんです。

飛鳥時代、天武天皇が非常に好み、大流行したんだよね。天武天皇がお隠れになったあと、あまりにもみんなが双六ばっかりして働かないもんだから持統天皇が禁止令を出したくらい。

それでも江戸時代まで双六は大事にされてきて、嫁入り道具のひとつとされていたくらいだ。

ぼくが持っているのは、江戸時代のモノがふたつ。ひとつはミニサイズだけど、どうやら雛段に飾るためのモノらしいね。どちらも古物商から見つけてきたものです。

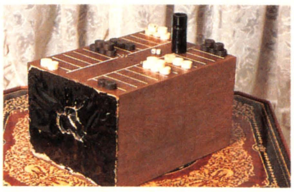
盤は、基本的に1本の木から彫り起こしたモノだ。遊びの粋ってヤツをわかった人々が、この盤でゲームに興じていたと思うとドキドキしませんか？



⬆雛段の飾りなんだけど、ちゃんと遊べてしまう。携帯用バックギャモンだね。



⬆某骨董屋で入手した。足で蹴って値段を聞くのが、安く買うコツだという。



⬆双六だ。江戸時代、将棋盤、碁盤、双六盤で3面と呼ばれて、嫁入り道具とされていた。



➡神田とか青山の骨董通りなどが狙い目だ。値段はほとんど言い値だから、ふっかけられないようにね。

韓国のバックギャモン

韓国にもバックギャモンらしきゲームはあります。昔から欲しかったんだけど、韓国って国外に骨董品を持ち出せない法律がある。

先日韓国に行ったとき、古物商で程度のいい盤を見つけたの。でも駒がなかったんだけど、近くの古物商を見てまわったら、駒もあったあった。盤と駒が揃ったらますます欲しくなって、ボクはちょっとズルイ手を思いつきました。

盤がね、お盆に似ているの。税関で聞かれたとき、さらりと料理に使うお盆です、と答えたらあっさり通してくれましたよ。イヤーバレたらマズいんだけど、書いていいのかな、まぁいいや。本気でコレクションをしたかったら、多少危ない橋もわたらなくてはいけないわけですね。

日本に帰ってきて、駒の裏を見たらね。駒の1個1個に名前が書いてあったの。今のところこの駒の裏の名前は謎なんですよ……。



⬆かなりデカイ韓国の盤。バックギャモンのルールを知っていれば、スグ遊べるらしい。

⬇じつはこの撮影中まで、駒の後ろに名前が書いてあると知らなかったのだ。いろんな人名らしき字が書いてあるんだけど……。



コレクションを増やしたいのだ

とまぁ、こんなカンジですぎやまコレクションをざーっと紹介してきたんだけど、まだまだ見せきれないってのが本当のところ。アフリカとかエジプトとかの変なゲームもあるし、ウォーシミュレーションの原型らしきモノなんてのもいっぱいある。まーこれらは次の機会にでも……。

最後にね、みなさんにお願いなんですよ。みなさんがここに紹介していない珍しいゲーム類を持っていたら、ぜひファミ通のほうまで連絡してほしいな。テレビゲーム・ミュージアムがどうしてもほしいモノだったら、いろいろと交渉しちゃいましょう。もちろん骨董的に価値のある、ボードゲーム類も大歓迎です。ゲームも遊ばれずにホコリに埋もれているよりも、博物館に入って人の目にふれたほうがしあわせなんじゃないのかな。

今後もすぎやまは、国内外を問わずに飛び回ってコレクションを増やしていくつもりです。うーん、なんかこう、血が騒いじゃうね！



⬇たとえゴミ箱の中でも、探ってみる。この心意気が大切なんだね。

⬆最新のマシンと交換して、コレクションを増やすのはヨイ手だ。

⬆まぁ、最後は財力勝負かな、と思う。資金繰りが大変なんだよ。

禁断の秘技!

たとえ無敵モードがわかっても、パスワードの法則が解明されても、おもしろいゲームはおもしろいと思う。

図書券 3000円
ファミ通チケット 2450ガバス

FC ドラゴンボールZ ©バンダイ

天下一武道会おもしろパスワード4選!

東京都　西川拓三　(会員番号902581)

パスワード入力画面で



本編とはまた違った魅力がいっぱいの、天下一武道会モード。このモードのウリは、自分が一生懸命レベルアップさせたキャラで友達どうし対決できるところ。やっぱり、コンピューターよりも、人間相手に勝ったときのほうが、サイコーに気持ちいいもんね。

でも、どうしても勝てない相手ってのが、誰にでもひとりやふたりはいるはず。そんな人に救いの手として、お届けするのが、この4大パスワードだ。どのキャラをみても、HPが9999(!)もある悟空をはじめ、そんじょそこらの奴では尻尾を巻いて逃げだすような実力者ぞろいだぞ。

しかも4つとも簡単に覚えられるパスワードばかりなんだよね。だから、パスワード入力のときには、相手にみられないように気をつけようね。逆に、お互いがこのパスワードを使って、地上最強を決める対決ってのもオツかも。でも最後に勝負を決めるのはキミの腕なんだけどさ。

この㊙パスワードを入力するのだ!

あ12345 6789じじ	そんごくううう ううううううう	いいいいいいい ううううううう	れへる999 999999

チャオズがパワーアップ

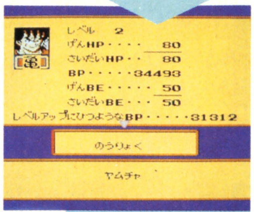


←注目してほしいのがバトルポイントの高さ。もうベジータだって目じゃない。

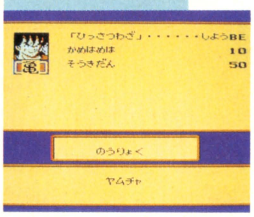


➡チャオズの場合は相手を超能力で金縛りにかけることができれば、楽勝なのだ。

ヤムチャが強くなる!

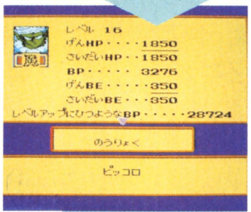


←パスワードは悟空なのに、なぜかヤムチャが強くなる。

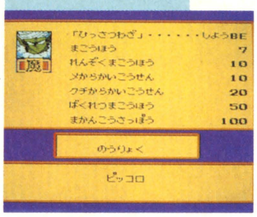


➡ヤムチャの必殺技はこの操気弾。スゴイ威力。

このピッコロはてごわいぜ



←HP1850、BE350のかなり強いピッコロが。

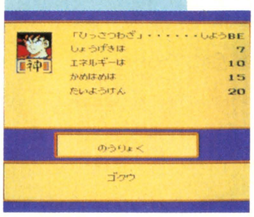


➡でも攻撃力のほうはイマイチ。長期戦を覚悟だね。

HP9999の悟空!



←なんといってもオドロキなのは9999もあるHP。



➡でも必殺技はたいしたものが使えない。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1150ガバス

SFC F-ZERO ©任天堂

隣のコースに乱入なのだ!

京都府　池山一彦　(会員番号902582)

まずはここで一時停止

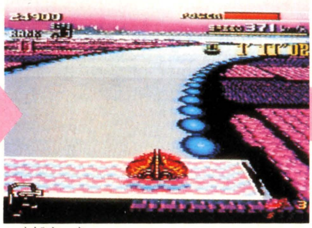


⬆まずは、この場所で一時停止しよう。

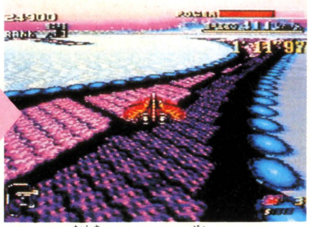
向こうのジャンプ台へ


⬆そしてAとBボタンを同時に押す!

いくぜ二段ジャンプ!


⬆目標は向こうのジャンプレートだ。

隣のコースへ乱入だ!


⬆うまく着地すれば、2段ジャンプだ。

結局戻されちゃう


⬆結局もとの位置に戻されてしまう。

他のマシンでもできる


⬅マシンによって微妙にタイミングが違うので注意。

このゲームをプレー中、ときどきコーナーの先に、隣のコースが見えることがあるよね。で、なんとかこの隣のコースに行ってみたいと思ってる人も多いはず。だけど、コースの左右は反重力ガードビームでガッチリ守られてるし、普通の方法ではムリ。そこで利用したいのがジャンプなのだ。空中ならコースの外に飛び出すことも可能なわけ。でも、うまく隣のコースに飛び込めても、実行委員にファウルと見なされて連れ戻されてしまうのだ。うーん残念。

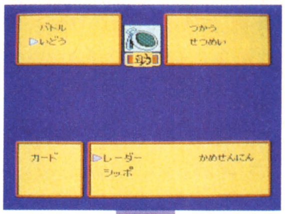
図書券 3000円
ファミ通チケット 2000ガバス

FC ドラゴンボールZ ©バンダイ

無限に体力回復

東京都　窪寺　穣　(会員番号902583)

このような状態に


⬆3種類のカードをこのように置く。

まず、なんでもいいからカードを3種類用意し、右下が空欄になるようにウインドー内に配置する。そして✚ボタンの右下を押してみよう。すると矢印が空欄のところにいくはず。じつは、ここに体力を回復してくれる秘密のカードが隠されているのだ。

✚ボタンを右下に押す


⬆矢印が右下の空白にきたら成功だ。じつはここに秘密のカードがある。

何回でも使えるのだ


⬆効果は亀仙人カードと同じ。しかもこの方法で、何回でも使えるのだ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1400ガバス

FC 三國志Ⅱ ©光栄

兵士が増殖できちゃう

東京都　野澤佳夫　(会員番号902584)

援軍を要請し


⬆攻めこまれたら同盟国に援軍要請。

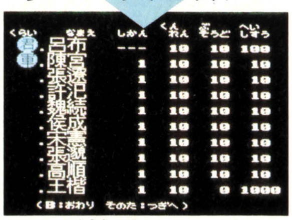
使者が戻る前に決着を



⬆使者が戻る前に敵を全滅させよう。

敵が攻めてきたら、あらかじめ同盟を結んでいる国に援軍要請の使者を出す。そして、使者が戻る前に戦争に勝つか、全軍退却するのだ。すると、使者に出した武将の兵士数が、400以上に増えているぞ。この秘技はふたり以上でプレーして、わざと戦争をすれば簡単にできるよ。

すごい兵士数だ


⬆あとで様子を見てみると、使者に出した武将の兵士数が増えてるのだ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 2450ガバス

FC SD戦国武将列伝 ©バンプレスト

掟破りの3大コマンドなのだ〜！

愛知県　増川裕志　(会員番号902585)

タイトル画面で好きなコマンドを入力しよう



⬆この画面で好きなコマンドを入力。早くしないと画面が変わっちゃうぞ。

まさに掟破りとも言える、強力な3つのコマンドが発見されたぞ。まず最初は、スタート時から石高が100万石になるというもの。これだけでもかなり有利なんだけど、さらにおどろくなかれ。都市、治水、民忠のパラメーターがすべて100。おまけに兵力も、全部隊が最高の255になってしまうのだ！ 内政も軍備もまったく心配する必要はなく、あとは攻めるだけ。これはもう、無敵コマンドだよね。

お次は、金山を超高速で掘るためのコマンド。これを入力してからゲームを始めると、金山を掘るとき、Aボタンが自動連射になるのだ。山をひとつも残さず掘れるから、確実に金を増やせるぞ。これでもう、時間切れでくやしい思いをすることはなくなるね。

最後は、エンディングを見るためのコマンド。苦労して49ヵ国を統一し、初めてたどり着けるはずのエンディングが、このコマンド一発ですぐに見ることができちゃうのだ。どのコマンドも複雑だから、デモが始まらないうちにす速く入力しようぜ。

100万石でスタート

コントローラーⅠの
スタートボタンを2回
セレクトボタンを
4回押して
A、右、下、下、上、右、Aの
順に押してから
ゲームを始める

設定を終えると



⬆コマンドを入力したら、とりあえず国と武将の能力を決めてゲームスタート。

いきなり100万石



⬆これはビックリ！ 最初から100万石大名なのだ。もちろんダントツの石高だ。

軍備も最高値！



⬆セレクトボタンで兵力を見てみると、これもすべて最高値になってるのだ。

金山を残さず掘れる

コントローラーⅠの
セレクトボタンを2回
スタートボタンを
7回押して、B、上、下、
スタートボタン、左、A、
セレクトボタン、右の
順に押してから
ゲームを始める

金山を掘ると



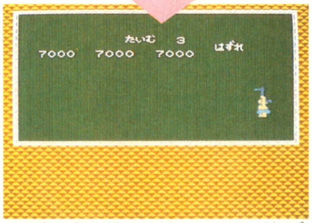
⬆ゲームを始めたら、いつでもいいから金山のコマンドを使ってみよう。

おっ！ 速いぞ



⬆Aボタンを連打しなくとも、押しっぱなしでオーケー。すごい速さなのだ。

パーフェクトだ！



⬆制限時間を大きく残し、4つの山を全部掘り終えたぞ。これは儲かるね。

エンディングを見る

コントローラーⅠの
スタートボタンを2回
セレクトボタンを
2回押して、
下、上、上、右、
左、右、下、左の
順に押す

おっとこれは？



⬆見たことのない画面に切り替わり、なにやらメッセージが……。

まさにエンディング



⬆なんの苦労もせずにエンディングが見られちゃうぞ。こんなの許されるわけ？

スタッフ紹介も



⬆最後は、このゲームを作ったスタッフが次々と紹介されるのだ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

PC エアロブラスターズ ©ハドソン

おまたせのラウンドセレクトだ!

神奈川県　岸井秀史　(会員番号902586)

まずはサウンドテスト

タイトル画面で
✚ボタンの右を3回
セレクトボタンを2回押す

このコマンドおぼえてる?

フェイズ2の場合



⬆たとえばフェイズ2の場合だと……。

つづいてこのコマンド!

サウンドテストのとき
セレクトボタンを
押しながら
Iボタンを10回押す

ラウンドセレクト成功



⬆このとおりフェイズ2からスタート。

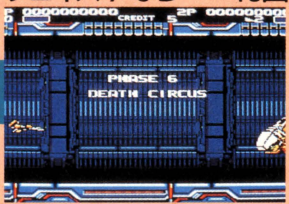
プレーしたいフェイズ数＋Iボタンを8回押す

フェイズ4なら……12回



⬆成層圏での熱い戦いが始まるぞ。

フェイズ7なら……15回



⬆ここを突破すればエンディングだ。

サウンドテスト、難易度設定と、いろいろな秘技が隠されてたこのゲーム。今回は先のフェイズに進めない人感謝感激の、ラウンドセレクトを紹介しよう。

まずはサウンドテストのコマンドを入力。そして、サウンドテスト画面になったら、このコマンドを入力すればオーケーだ。

あとは、Iボタンをプレーしたいフェイズ数＋8回押してからゲームスタートするだけ。これでフェイズ7までの好きなフェイズでプレーすることができるのだ。この秘技に、26号で紹介した難易度設定を組み合わせて使えば、エンディングを見ることも夢じゃないぞ、きっと。

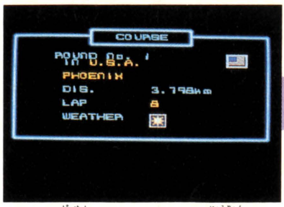
図書券 2000円
ファミ通チケット 1150ガバス

PC F1サーカス ©ニチブツ

周回数を減らそう

秋田県　安藤敦司　(会員番号902587)

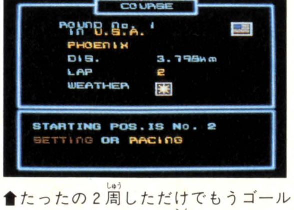
この画面のときに



⬆この画面のときササッと入力だ。

✚ボタンの下、
Iボタンを
同時に押す

2周でゴールイン!



⬆たったの2周しただけでもうゴールインなのだ。こいつは楽でいいですな。

一発勝負の予選と違って、長～いサーキットを何周もする本戦が苦手な人って多いはず。そんな気の短い人にぜひ試してほしいのが、この秘技だ。レースを始める前にこのコマンドを入力すれば、本戦でもたった2周するだけでゴールイン! だぞ。コイツはなんともトクだね。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

PC F1サーカス ©ニチブツ

ロケットスタート!

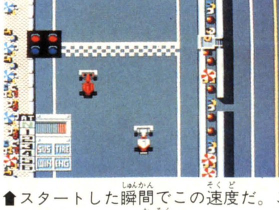
愛知県　柴田欽央　(会員番号902588)

コンストラクターズモードで



⬆スタート直前。緊張感でピリピリ。

スタート前に ✚ボタンの上を連打



⬆スタートした瞬間でこの速度だ。このあともグングン加速するぞ。

この秘技はコンストラクターズモードだけで有効。まずは各マシンがスターティンググリッドに並んでいるときに、Iボタンを押しっぱなしにしておく。そしてスタートした瞬間、✚ボタンの上を連打するのだ。こうすれば一瞬にしてトップスピードになるぞ。こりゃあ速い。

ロケットスタートだ!



⬆このロケットスタートを使えば、全16戦完全優勝も夢じゃないぞ。



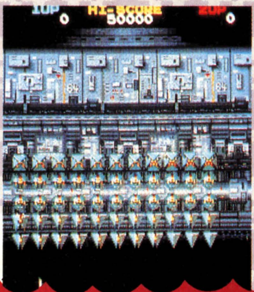
スタパちゃん

次号は超特大馬なみプレゼントだよ
ビデラゲーム通信 100

ビデ通も今号にて100回連載を記録した。100回といえばアレだ、10の2乗だ。それだけ数が多いってコトだ。この数の多さを記念して、次号では、読書の秋、じゃなくて読者のみなさんにプレゼントをさしあげる。首を洗って待ってろ、じゃなくて首を長くして待っててくださいね。

きてます。世紀末のインベーダーゲーム

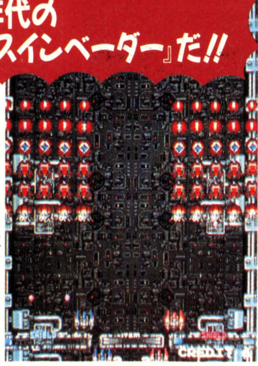




⬅昔は地味だった敵(インベーダー)もご覧のとおりキレイになった。背景もナイス。アーケードゲームのグラフィックは着実に進化している。



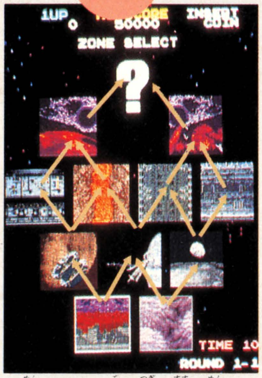
これが'90年代の『スペースインベーダー』だ!!



➡インベーダーの移動パターンは実に多彩。もちろん左右に動きながら迫ってくる"インベーダーパターン"の面も用意されているのだ。

1978年に発売され、翌年にはインベーダーブームと呼ばれる社会現象まで引き起こしたことで有名な『スペースインベーダー』。その『スペースインベーダー』を発売したタイトーが贈る、'90年代のインベーダーゲームがこれ。通称、『MJ-12』と呼ばれるこのゲーム、基本的には左右に移動する自機を操って敵を撃つだけの単純なゲームなのだが、シューティングゲームの奥深さを感じさせてくれる逸品だ。

ゲームの流れ



⬆面クリアー後、次に進む面を選択できる方式のゲーム展開だ。しかしマルチエンディングではなく、最後に目指す面はひとつだけ。好きな道のりをどうぞ。

このゲームは設置店の設定によりふたり同時プレーのものとふたり交互プレーのものがある。プレー方式が同時か交互かは、きょう体内部のスイッチによって決まる。残念ながらプレーヤーの意志では決められないのだ。

ゲーム進行については、プレーヤーは面クリアーごとに次に進む面を選択することができる。おもな面はひとつの道のりについて5面あり、そのあいだにボーナス面やボスの面があるというわけ。がんばって全ルートをクリアーせよ。

牛と1Pと2Pとコントローラー操作

ボーナス面では、UFOのキャトルミューティレーションから牛を守るゲーム。牛を吸い上げるUFOを撃って牛を助ければスコアとなるのだ。間違って牛を撃ってしまうと減点になっちゃうので注意ネ。

また、1コインでゲームのエンディングまでゆくと、通常とは違うボスが登場する点にも注目。ふたり同時プレーの場合はプレーヤーが1コインずつしか使ってないときに限って登場してくれるのだ。

牛のこと



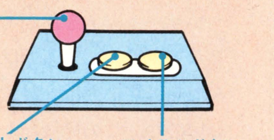
⬆ああ、私の大好きな牛が危ない。だって鼻が湿ってるんですもの。

1P&2P



⬆ふたり同時プレーか、ふたり交互プレーか!? まあどちらでもよい。

2方向コントローラー
自機は2方向にしか動けない。だからコントローラーも2方向なんだヨ。ウヒ。



ショットボタン
弾を撃つボタン。ちょっとやショットじゃ壊れないぜ。今回はハズしたネ。

アイテムボタン
アイテム使用時に押すのだ。ショットあなた前アイテムよ。ひねりすぎ。

カニ的移動型戦車で地球の危機を救うのだ!!

インベーダーは上下左右に動くわ、ぐるぐる回るわ、非常に多彩な移動パターンを持っている。それに加えて3種類のボスキャラクターと8種類のパワーアップアイテム。ゲームの難易度はさほど高くないけれど、面クリアーしてゆく楽しさにはこと欠かない。今時のインベーダーゲームは最新のフィーチャーで盛りだくさんなのだ。

インベーダーのフォーメーションが多彩



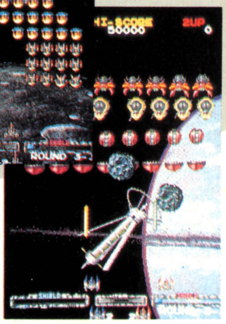
⬅回転フォーメーション攻撃で攻めてくる敵。わりとヘボい攻撃なのだ。



⬇インベーダーがデカい。もちろんカタさもアップ。手ごたえがある。

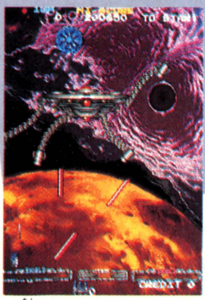


➡正統派インベーダーフォーメーション。効果音もオリジナルを彷彿とさせるものだ。

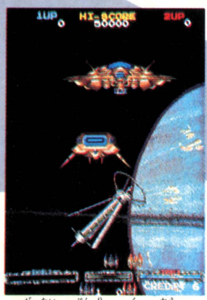


⬆かなりハデなフォーメーション。攻略しづらいのだ。

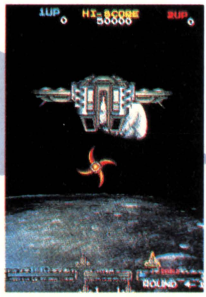
ボスキャラも登場してしまうのだ



⬆足をばたつかせてレーザーで攻撃してくるボス。



⬆合体と分離を繰り返すのがイカしているボス。



⬆ブーメランのようなもので攻撃してくるボス。

モーレツに重要なアイテムさん

ゲームのエンディングが見たい奴はアイテムを駆使することだ。アイテムは2系統あって、アイテムボタンを押して使う攻撃タイプと、アイテムを取るだけで効力を発揮する防御タイプがある。効力をよく覚えよう。

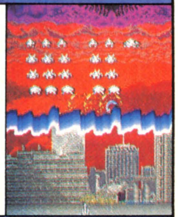
攻撃タイプ

L バスターレーザー



自機の上方へ向かって強力なレーザーを出す。レーザーは敵を貫通して一掃する。レーザーの向きは変えられない。

H ハイパーレーザー



オーロラが上から下に向かって現われ、敵を一掃する。タイミングを見計らってBボタンを押すのが効果的だ。

D デストロイビーム



数個の火の玉が飛び散り、火の玉に当たった敵が消滅する。火の玉はわりと長時間にわたって飛び続けている。

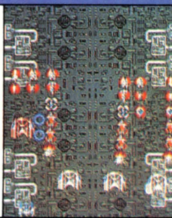
F ファイヤーフラワー



一瞬、大きな爆発が起こって敵をせんめつする。爆発は敵フォーメーションの中央近辺で起こり、攻撃効果絶大。

防御タイプ

A アーム



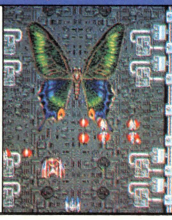
自機と敵のあいだにブロックが現われる。ブロックは、撃つと前方に移動し、これに当たった敵は爆発する。

S シールド



自機にシールドが付き、被弾しても自機が壊れない。シールドは被弾するまで持続し、最大8個までストック可能。

T タイムストップ



巨大な蝶が現われ蝶がいるあいだは敵の動きが止まる。敵の止まっているあいだ(約10秒)にガンガン攻撃しよう。

P パワーアップ



自機は連射が可能になる。ひとつ取ると2発の連射、さらにもうひとつ取ると3発までの連射が可能になる。

レトロコラム[最終回]

私と『スペースインベーダー』

(文)スタパちゃん

インベーダーと言えば裏技である。いや、裏技と言うよりバグ技と言ったほうが正しいだろう。自機は、最下段に来たインベーダーが撃つ弾にだけは当たらないというバグを利用したナゴヤ撃ち。そして、ある特定のインベーダーだけを残すとグラフィック関係のバグが出るということを使ったレインボー。どちらも元祖の『スペースインベーダー』に見られたバグ技である。ちなみに怪獣ひでごんすというアダルトビデオ評論家はこれらの裏技の達人と呼ばれた。

さておき、この『MJ-12』では、そういったいにしえの裏技が可能。これはバグから出た技ではなくて、わざわざプログラムして付け加えたものだそうだ。うーむ、さすがはインベーダーゲームの本家本元のタイトー。諸君もこれらの裏技で、インベーダーのなごりを感じてくれ。

ナゴヤ撃ち



⬆ナゴヤ撃ちである。これを「MJ-12」でやる奴はアーケードマニアックも読め。

⬇レインボー。この技を実現するためにはかなりのテクニックが必要なのだ。



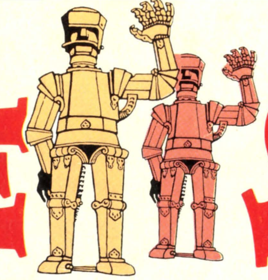
レインボー

これは最新。



⬆ふたり交互プレーバージョンの「MJ-12」にのみ、こんな面が隠されている。

ゲーム ストリート
GAME STREET



スーパーファミコンが発売されたって、従来機種は、まだまだ元気だっ！最新ゲームが盛りだくさん。紹介しきれなくて、リンダ困っちゃう〜♡

GAME STREET FC ファミコン

ファミ通増刊号の表紙がアイドルと決定。それからというもの、次の表紙は誰になるのかで編集部内は大騒ぎ。のりピー！　静香ちゃん♡　和久井映見㊙　増田未亜ちゃん……。誰がいい？

ゴルフグランドスラム

ヘクト '91年1月25日発売　9700円

何から何まで、とにかく本格的なゴルフゲームなのだ。モードはふたつ。18ホールをまわるトーナメントモードと練習用のトレーニングモード。プレーの仕方はどちらも同じだ。クラブ選びから始まってスタンス、ショットでボールを高く上げるか低く飛ばすか、ティーアップの高低、グリップの握り方まで選べてしまう。実際にゴルフをプレーする人でも、絶対に熱中してしまうこと間違いなし！

有名プロのアドバイスがいっぱい！

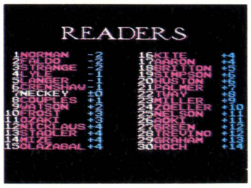


⬆なんとあのジャック・ニクラウスのアドバイスが表示されちゃう。



⬆ベン・クレンショウさんも黙っちゃいねえぞ。ヨクヨミナサーイ。

順位表



⬆トーナメントモードは、1ホールごとに順位が出るぞ。最初は7位からスタートするのだ。

成績表



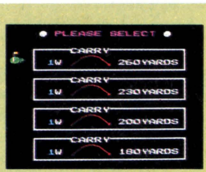
⬆ネッキー選手、1ホール目からダブルボギー、3オーバーでのスタート。まだまだ先は長い。

トレーニングをつんで、ある程度自信がついたらトーナメントに挑戦だ。世界の強豪を相手に18ホールを戦い抜くのだ。同時に4人まで参加してプレーが可能だぞ。

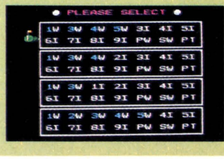
セレクトしようぜー！



⬅本格的なトーナメントに出場する前にトレーニングモードで練習だ。



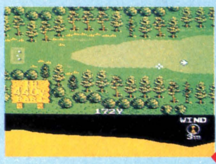
➡カレーじゃなくてキャリーなんかも、いろいろ選べちゃう。



⬅どのクラブを持っていこうかな。うーん、迷ってしまうぜ。

グリーンに出る前に、まず装備を整えよう。どんなクラブセットを持っていくかとか、いろいろセレクトすれー。

トーナメントに挑戦！ プレー開始だ



⬇Aボタンでボールを飛ばす目標地点を決める。次にクラブやスタンスなどを好みで、細かく設定するのだ。



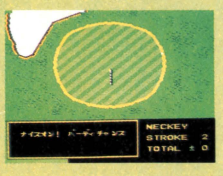
⬆ゲーム画面はコレね。真上から見おろした形だ。サイドから見た、地形の高低が確認できる画面もあるぞ。



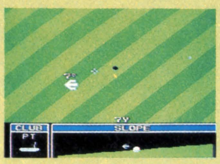
⬆いよいよショットだ。ボールの中心をよくねらって打て。ショートホールならホールインワンも可能だぞ。

パターがポイントね♡

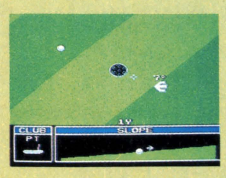
ナイスオン!!



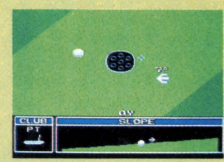
⬇ここまできたらパターで勝負。スロープの角度と方向をよく考えよう。細かいデータ表示がうれしいね。



⬆かろうじてグリーンの右端にナイスオン！　バーディーチャンスだ。クラブを厳選してイッパツねらえ。



⬇今度は力が足りなかったってやつかー！　グリーンに出るのは10年早かったのかもしれない。少し反省。



⬆ありゃりゃー。ちょっと力が入りすぎたみたいだ。リキむなリキむな。リキんでいいのは長州力だけだぞ。



⬆苦労のすえ、ようやくカップイン。ジョニー・ミラーが偉そうなことを言いやがる。素直に喜んでくれよ。

石道

ヒロ　ディスクライター書き換え中　500円込

石道一直線を極めれい！

ちょっと見ると囲碁か将棋に似ているけれど、この『石道』は、まったく新しいパズルゲームだ。

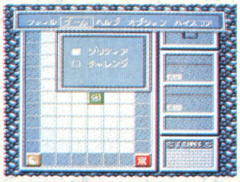
最初はちょっと難しく感じるルールも覚えてしまえばカンタン。あらかじめボード盤に置いてある石の隣に、72個の石を置いていくだけ。ただし、マークか色のどちらかが合っていないと置けないぞ。

ボード盤は、たて12、横8マスの96マス。石はマーク6種類と6色の組み合わせで36種類。それが2個ずつあって全部で72個ある。

とにかくプレーしていれば、いつの間にかこのゲームのオクの深さにハマってしまうパズルだ！

隣に石を置いていくんだよ

ゲームのモードはふたつ。ソリティアはひとり用。チャレンジはコンピューターとの対戦か、友だちとの対戦プレーだ。右下の石(ストーン)が全部なくなれば1面クリアーだぞ。がんばれ。



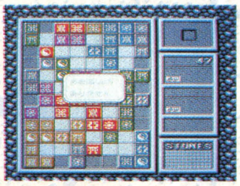
➡まず初めにモードを選ぶ。どっちにスル？



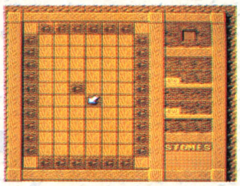
➡白い星のところには石を置くことができる。



➡困ったときに便利なヘルプ機能付きだよ。



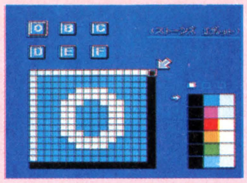
⬅あちゃー。置き場所がなくなってしまった。



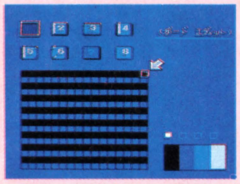
⬅気分を変えて、木道なんてこともできるぞ。

エディットが楽しいよーん

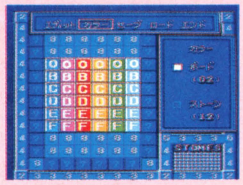
画面を見あきるくらい何度もプレーしたキミのために、楽しいエディットモードがついている。ボード盤と石のデザインやカラーを自由に設定できるのだ。オリジナル面でプレーしよう！



⬅石のマークを自分の好みで作れてしまう。



➡当然、ボード盤のパターンも作れるのだ。



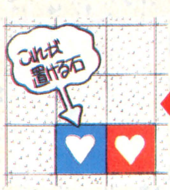
➡石もボード盤も好きな色に変えられるぞ。

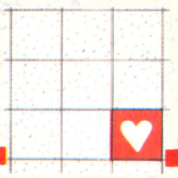
子曰く、九九とルールは覚えるもんだ。みのもんた

その1　マークか色を合わせる

⬇隣の石とマークが同じなら石を置けるのだ。

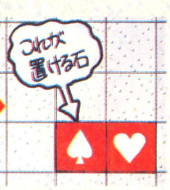
マークが同じ





⬆この状態のとき石を置くにはどうするか？

⬇隣の石と色が同じでも置くことができるぞ。

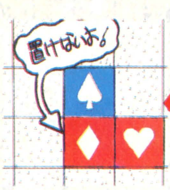


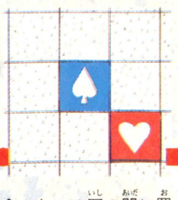
色が同じ

その2　ふたつの石に合わせる

⬇隣の片方だけマークか色を合わせてもだめ。

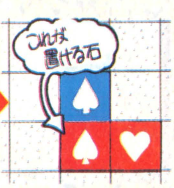
これはダメ





⬆ふたつの石の間に置くには、どうするか？

⬇一方がマーク、もう片方が色というように。



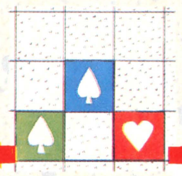
マークと色が同じ

その3　3つの石に合わせよう

⬇色がふたつとマークがひとつ合えばよい。

色ふたつマークひとつ





⬆3つの石の間に置くには、ふたつの方法が。

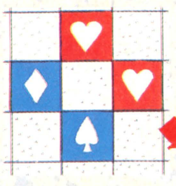
⬇マークふたつと色が1色合えば置けるぞ。



マークふたつ色ひとつ

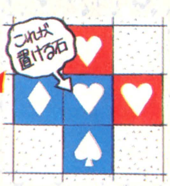
その4　フォーウエイに挑戦だ

2個より3個、3個より4個というわけで、合わせる数が増えるにつれて得点もアップ。このフォーウエイを作った数でボーナス得点ももらえるぞ。男ならチャレンジだ。



⬆4つの石の真ん中に置ければ高得点なのだ。

⬇この石ならば置くことができるぞ。ねっ？



赤川次郎の幽霊列車

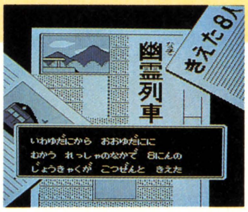
キングレコード　'91年2月8日発売　6800円㊋

このゲームの中身は、タイトル見りゃ一目瞭然ってことで、そんじゃ。え、あと3行半あるから説明しろ？　まいったなー。えーと、原作が赤川次郎でしょ、原画がわたせせいぞうでしょ、んでもって音楽がすぎやまこういちと。ありゃ、なんだかすごいゲームらしいぞ。期待しちゃおーっと。

冬はコタツでアドベンチャーでしょ、やっぱし

事件発生!

とある田舎の温泉町、岩湯谷。のどかなこの町に大事件が起きた。岩湯谷駅を発車して、隣の大湯谷駅に向かう列車に乗ったはずの乗客8人が、こつぜんと姿を消してしまったのである。地元はもちろん大騒ぎ。マスコミでも、謎の失踪事件として大きく報じられた。警察は、ひとりの刑事を岩湯谷へ派遣した。彼の名は宇野喬一。警視庁捜査一課きっての敏腕刑事が、事件を捜査していくゲームだ。



➡いわゆるトップ記事ってやつですね。どどーん。



➡これが宇野喬一。えらくかっこいーじゃねーか。

駅長さんの証言



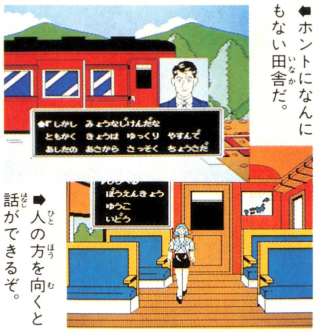
けさ6時15分、○○県××市岩湯谷町で、列車の乗客が行方不明になるという事件がありました。現場の岩湯谷駅の駅長は、その時のもようを次のように語っています。



駅長・大谷徹三さん(55)

捜査開始!　キミが刑事だ

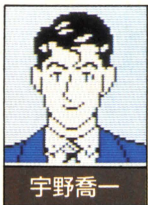
捜査はコマンドに表示される項目を選択し決定する。人と話す時はその人に接触すれば、コマンドが出て話せるしくみ。あたりに人がだれもいなければ、Aボタンでコマンドを出して調べよう。捜査の途中で知り合う女子大生、夕子(このへんがいかにも赤川次郎)の助けを借りて捜査を進めるのだ。



⬅ホントになんにもない田舎だ。

➡人の方を向くと話ができるぞ。

前半部分のおもな登場人物



宇野喬一

33歳、独身。警視庁随一の腕きき刑事。どうもいまひとつ女性に弱い部分があるらしい。



永井夕子

22歳、女子大生。好奇心旺盛で、本職の刑事もビックリの鋭い推理をすることもある。



小島

ふたりが宿泊する宿屋〝湯けむり荘〟の主人。表面上は親切そうだが……。



健

小島が世話をしている少年。無口。事件のカギを握っていそうだ。



岩湯谷駅長

次期町長に推薦されているとか。誠実で、町民の信頼も厚い。



運転手

駅長とは仲がよいらしい。問題の6時15分に列車を運転した張本人。



武藤

岩湯谷町の警察署で事件解明に努める。いろいろと協力してくれる。



植村

〝湯けむり荘〟の従業員。何かを知っているような雰囲気なのだが……？

コマンドの使い方を教えてしんぜる

☆しらべる



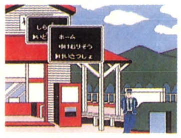
このコマンドのあとに出てくる項目を調べられる。何度も繰り返すことが重要だ。

☆ぼうえんきょう

カーソルを✚ボタンで動かして、〝しらべる〟だけでは見られない部分をこれで見るのだ。



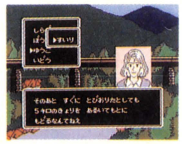
☆いどう



ほかの場所へ行くときに使う。調査の手順が悪いと、このコマンドが出ない場所もあるぞ。

☆ゆうこ

名探偵夕子に推理させるときに使う。何も推理できないときもある。夕子だって人間なのだ。



そして事件は発展してゆくのだった

聞き込みを進めるうちに、重要な証拠を手に入れることができる。しかし、中にはあやしげに黙秘を続ける人物もいる。そんな中、第2、第3の事件がたて続けに起こるのだ。しかも今度は殺人事件！　殺されるのは左の人物のうちの誰かだ。いったい誰が？　そして、消えた8人とのかかわりは？　このあとは、プレーしてのお楽しみ♡

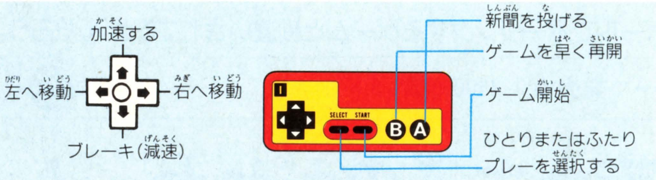
⬇これが問題の列車だ。絡み合う事件の糸を解きほぐせるのか？　それはキミしだい。



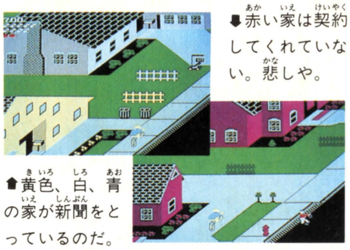
ペーパーボーイ

アルトロン　'91年1月4日発売　5500円

新聞少年が毎朝新聞を配る姿を見たことある？　なんともサワヤカで気持ちヨイものだ。そんな新聞少年が、このゲームの主人公。自転車に乗って新聞を届ける。ただそれだけのゲームだ。でも、契約してくれている家の窓ガラスを割ったりすると、次の日から「もうあんたんとこの新聞はいらないわ、プンプン」てなことになるぞ。

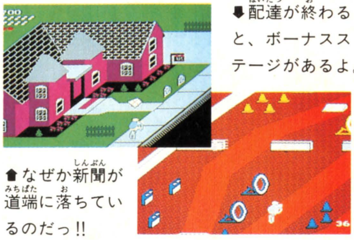


新聞少年は毎朝頑張るのだっ



⬇赤い家は契約してくれていない。悲しや。

⬆黄色、白、青の家が新聞をとっているのだ。

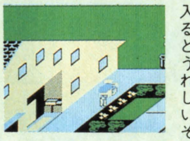


⬇配達が終わると、ボーナスステージがあるよ。

⬆なぜか新聞が道端に落ちているのだっ!!

ナイスコントロール

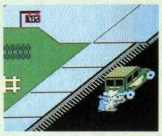
契約している家のポストにうまく新聞を入れることができれば得点が高いぞ。



⬆郵便受けはかなり小さい。うまく入るとうれしいぞ。

オウなんてこったい

一見すり抜けられそうな、車と通路の段差との隙間。でも通れないんだよーん。



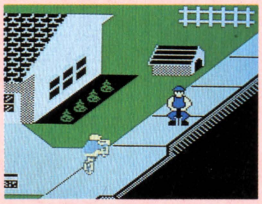
⬆ぐしゃ。そんな無慈悲な。ひどすぎるよー。

邪魔する奴を蹴散らしたいけど、そーもいかないこの世の中

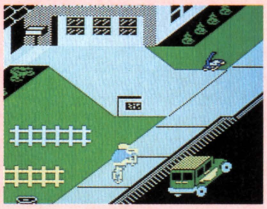
新聞少年の敵は雨と風と猛犬だけかと思ったら、こんな人や物たちが邪魔をするのだ。工事のおじさんや自動車など、納得させられるものも確かにある。しかし！　中には「いったいオレが何したってんだっ！」と思わず叫びたくなるものもある。人生とは試練なのだ。

道路工事おじさん

⬇いわゆるアレね。年度末に予算の帳尻を合わせるための工事ね。だってここの道キレーなんだもん。



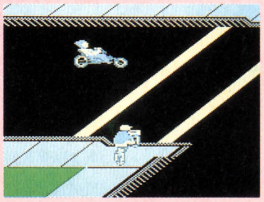
車



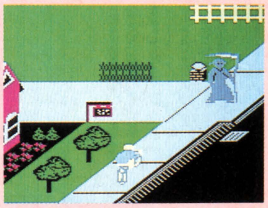
⬆たのむからもう少し真ん中を走ってくれよ。べつに車線越えろとは言ってないんだからさ。

暴走バイク

⬇おおー、この体の傾き方。すげースピードにちがいない。もちっと遠慮ってもんを知れよな。



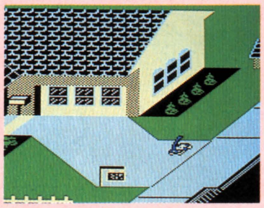
なぜか死神



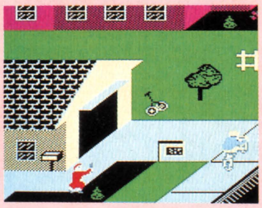
⬆出たあっ！　あまりに不条理すぎる敵キャラ。何故に死神が少年を襲うのか。謎が秘められている。

ラジコンカー

⬇いや、だからべつにラジコンで遊んじゃいけないとは言って……邪魔すんじゃねえってんだガキ！



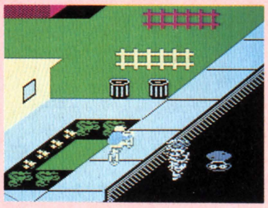
なぜか切り裂き魔



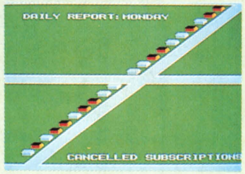
⬆死神よりもさらに不条理なのがこの危ない人。でも悪魔に操られているから仕方ないのだ。

竜巻&マンホール

⬇そりゃ新聞少年は雨や風に負けず新聞を運ぶのが仕事。だからといってイキナリ竜巻はないよなー。



ああ、現実はかくも非情なり



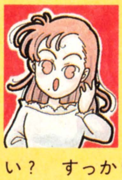
⬆写真じゃわからんが、点滅している家は契約解除なのだ。

⬇クビになったことまで新聞のネタにしなくてもいいじゃん。



ちづるのあまえないでよ

「ペーパーボーイ」の巻



ハロー！　1ヵ月ぶりの登場ね。みんな、あたしに会いたくてウズウズしてたんじゃない？　すっかりちづるのとりこ、ってとこかな。きゃははっ。

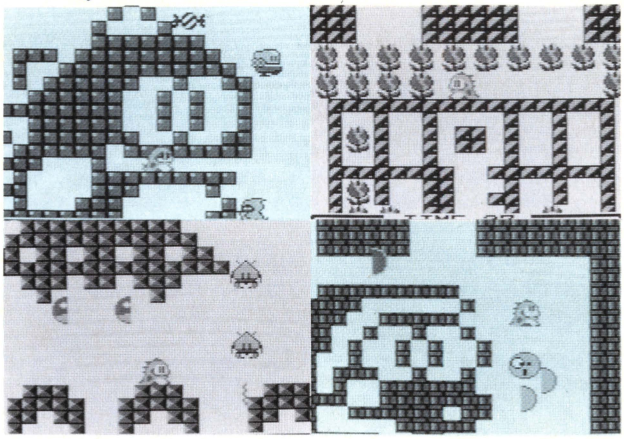
さてと、『ペーパーボーイ』ね。舞台はアメリカ……でしょ？　えーっ！　なんか日本の片田舎で配達してるような雰囲気だなあ。ねえ、4色ぐらいしか使ってないんじゃないの？　やだ、このグラフィック。操作性も極悪じゃない？　横に移動できないんだもん。もー、知らないよ。　（ちづる）



あんたねえ、10代のうちからそんな文句たれてばっかいると、いつまでたっても彼氏できないわよ。大きなお世話か。そりゃ確かにジミなゲームよ。でもさ、世界じゅう誰も味方がいないってのに、客はすぐに契約を解除しちゃう薄情なヤツばっかりだってのに、それでもけなげに新聞を配達する少年の姿に、感動を覚えなきゃウソってもんよ。それに操作方法をのみこみさえすれば、意外とハマるわよ。こんなゲームもあっていいんじゃない？（本田やよい）

GAME STREET GB ゲームボーイ

最近発売されているテレビの機能には驚くよね。スイッチポンで、カラーがモノクロに変わったり。テレビの画面の明かるさが部屋の明かるさに応じて、自動的に調節されたりね。



バブルボブル

ファミ通の記事を作るときって、おおまかに記事のレイアウトのラフを書いて、プロのレイアウターと打ち合わせをするのだ。そのとき、ラフに書いた文字が汚なかったりすると、たまに字を書き間違えてレイアウトができ上がってくる。たとえば、この記事を作ったときも、『バブルボブル』が、『バブルボウル』と間違っていたのだ。たぶん、泡のボールでボーリングするゲームと勘違いされていたんだろう。

タイトー　発売中　3600円込

泡を吐き吐き、全部で100面もあるのだわわーん

ストーリー

弟のボブルンが、謎の病気にかかってしまった。それを治すためには、どうしてもムーンウォーターが必要だ。弟を助けるためにもがんばれバブルン!!



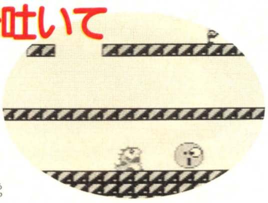
⬅ムーンウォーターを手に入れるためにガンバレ!

ゲームセンターやファミコンでおなじみの『バブルボブル』が、ついにゲームボーイで登場するぞ。

ゲームボーイ版の画面は、アーケード版と違って自分の周りしか見られないが、そのぶんキャラクターがでかくて、細かい仕草までよーくわかっちゃうぞ。

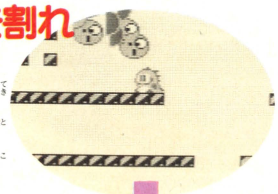
メイズ内にいるかわいい敵たちを、泡を吐いて閉じ込め、その泡を割ってすべての敵を倒せば面クリアーってわけだ。ステージ数は100。最初のほうは、楽々クリアーできるけど、あとのほうになってくると泡をうまく利用しなければクリアーできない面もある。そして、ステージの途中に中ボスが出てくるのだ。初の中ボスが現われるのは25面。ばねぼうのデカイのが出てきて、ピョンピョン跳ねて体当たりしてくるぞ。アイテムを取って攻撃しろ。

泡を吐いて



➡バブルンは、泡を吐くか、ジャンプするだけだ。

泡を割れ



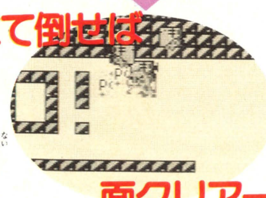
➡敵を閉じ込めた泡を踏み潰して、割っておしまい。

あと、99面分だ



➡まだまだ序の口。あと同じ行為を99回繰り返せ。

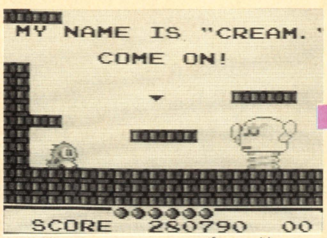
すべて倒せば



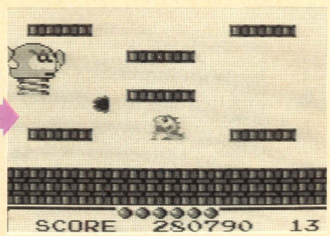
➡メイズ内にいる、すべての敵を倒せばいいのだ。

面クリアー

ゲームボーイ版には、中ボスがいるぞ



⬆25面には、ばねぼうの10倍もの大きさがあるボスが登場するぞ。



⬆メイズの上のほうにある、特殊アイテムを取って攻撃するのだぞ。

特別な泡もあったりするぞ

ウォーターバブル



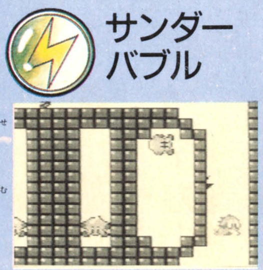
➡フロアの上に水を流して、水流に呑まれた敵を倒せるのだ。

ファイアーバブル



➡フロア上を炎で燃やし、それに触れた敵を丸焼きにするぞ。

サンダーバブル

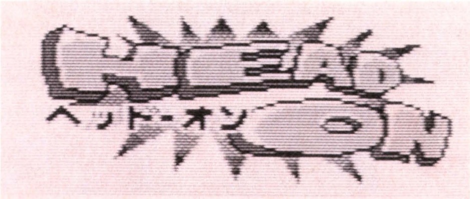


➡バブルンの背ビレの向いている方向に飛び、敵を倒すぞ。

エクステンドバブル



➡"EXTEND"の文字を揃えればバブリンが1UPするぞ。



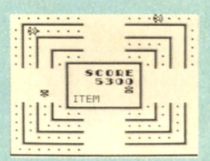
テクモ　発売中　3300円㐂

名作のバージョンアップ'90年度版だ!

ドットイートゲームの原点といわれ、初期アーケードゲームの名作として名を残す、『ヘッド・オン』がゲームボーイに登場したぞ。ちなみに『ヘッド・オン』がゲーセンでブームを巻き起こしたのは、もう10年以上も前の話だ。それってさすがに古くさいんじゃないのと思った人も安心してくれい。オリジナルモードのほかに、'90年代風の味付けをしたスペシャルモードもあるのだ。

画面上にはマイカーと敵の車がいて、お互いに逆方向に向かって進んでいる。画面上のドットを全部消せば面クリアー。しかし、マイカーはAボタンでスピードアップすることはできるが、一定速度以下にスピードダウンすることはできない。敵の車の動きを見切って行動することが重要だ。スペシャルモードでは、当然、アイテムの上手な利用が勝利の秘訣なのだ。

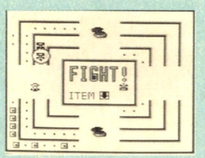
NORMAL



⬅なつかしの画面なのだ。うるうる。

アーケード版を忠実に移植したノーマルモードだ。シンプルなだけあって奥が深い。必勝パターンを見つけないと、すぐクラッシュしてしまうぞ。

SPECIAL 2P



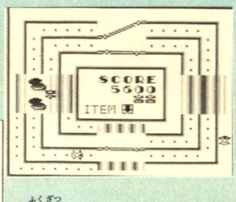
⬅アイテムの使いすぎに注意しよう。

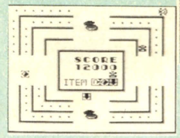
一定数以上のドットを取ると、一度上を通るだけでは消えない強力なドットが、相手方に現われる。ということは、当然ながら先手必勝なのだ。

SPECIAL 1P

便利なアイテムも出てくるが、スピンするオイルや流される道、動く壁という障害物もあるぞ。

⬇画面上に次々と現われるアイテムは、3つまでしか持てないのでケチらず使え。





⬆複雑になっても、マイカーは猪突猛進するだけなのだ。



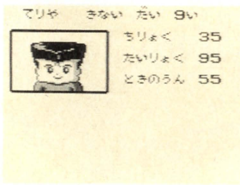
トミー　12月23日発売　3980円㐂　ETC

ニューヨークに行きたいか〜!?

「ニューヨークに行きたいか〜」という、福留アナの超有名なセリフを知らねえヤツは、まさかいねえよな。日本テレビ系で放映され、毎年高視聴率をあげている『アメリカ横断ウルトラクイズ』がゲームになったぞ。これはチャレンジしてみるしかないぜ。マルチプレーなら、盛り上がることうけあいだぞ。

クイズゲームは、問題数に限りがあるから楽勝じゃん、と思っているキミ、それはあまいぞ。ウルトラクイズなんだから、知力、体力、時の運が必要なのだ。とはいっても、一番重要なのはやっぱり知力。ゲームドームでの◯×クイズは、何回もやっていればそのうち通過できるが、機内で行なわれる3択クイズはそうはいかないぞ。

健闘むなしく敗れると、名物の罰ゲームが待っている。うまくクリアーするとその面からコンティニューできるので手を抜くな！



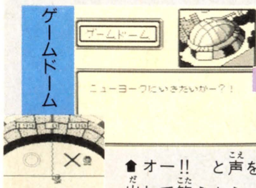
⬆知力は機内テストの結果で決まる。張飛並で勝てるのか？



⬆摩天楼を背景に、ヘリで進む勝ち残ったふたり。あと一息だ。

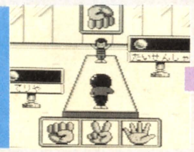
ウルトラクイズのエキスがバッチリだ!

ゲームドーム



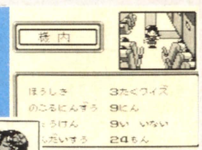
⬆オー!!　と声を出して答えよう。

成田



⬆ジャンケンなんかで負けるなよ。気合で勝負するのだ！

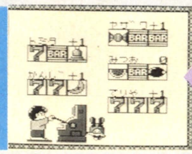
機内





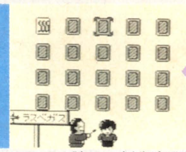
⬆通過すると美人がキスで祝福だ。

ラスベガス



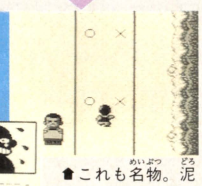
⬆スロットマシーンの絵柄が揃わないと、答えられないのだ。

ロサンゼルス



⬆クイズに答えて神経衰弱。コンピューターは強いぞ。

グアム





⬆これも名物。泥んこクイズなのだ。

TO BE CONTINUED

ちづるの　あまえないでよ　『バブルボブル』の巻



ゲームボーイってほんっとにリメイクが多いなあ。『バブルボブル』もそう。あたし、100年前にアーケードでやったし、ファミコンでも見たことあるよ。なんかいまさらって感じ。オリジナルは画面固定式だったのに、このゲームボーイ版はスクロールするんだよ。これが新しいアイデアなの？　それに、画面外の敵が見えないっていうのはバツ。飛び降りたら下に敵がいて死んじゃうっていうパターンばっかりよ。キライなのよね、まったく。（ちづる）

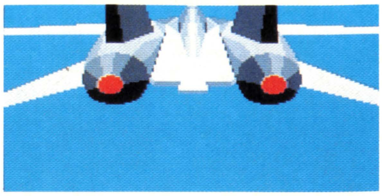


チャコもリメイクはあんまり好きじゃないな。でも、画面がスクロールするのはいいと思うよ。ゲームボーイの画面ってせまいでしょ。ステージを一画面中に収めようとすると、ゴチャゴチャしちゃうんだよね。キャラとか小さくなって、視力がガクーンと落ちそうな気がするな。それに、シャボン玉もきっとただの泡ブクになっちゃうよ。そんなのヤダよ。ところで、ちづるちゃんって高校生？　にしてはこんなとこに来てるし……。ま、いいか。（チャコ）

ゲームギアが発売されて2ヵ月以上が過ぎ、ソフトもかなり充実してきたよね。これにともなって、本誌でも新年1号からゲームギアのコーナーが新登場するぞ。期待して待っててくんろ〜。

G-LOC AIR BATTLE

ボクたちは、みんな平和な世界が好きなのだ。武器を売る死の商人なんか、断じて許さないぞ。とはいえ、本物は怖いから、この『G-L.O.C.』の世界で鉄拳制裁してやるのだっ！



セガ　12月15日発売　3500円

3Dシューティングの傑作をゲームギア用に好アレンジ!

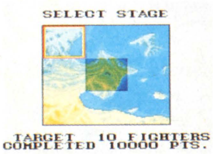
ゲーセンでボクらを熱くさせてくれた、あの3Dシューティングの名作、『G-L.O.C.』がゲームギア用のソフトになったぞ。アーケード版の長所は残しつつ、ハンディーマシン用に好アレンジされての登場だ。これぞセガ！　というシューティングの醍醐味が満載されているから、期待して待っててくれよな。真の撃墜王を決めるべく、対戦モードも用意されているので、きっと満足できるに違いないぜ。

9つの任務を遂行せよっ!!

憎っくき敵は、死の商人Tと、そのグループMSだ。キミに課せられたミッションは、全部で9つ。最終目的は、グループMSの基地を全滅させ、人質に取られた人々を解放することだ。しかし、グループMSは手ごわく、いきなりその中枢部に乗り込んでいくのは、あまりにも無謀だ。まずはテクニックを磨き、自機をパワーアップさせ、しかるのち、任務を遂行せよ！

クリアー、そしてパワーアップだ！

ステージをクリアーすると、面ごとにクリアーボーナスがある。また、一定時間内にクリアーすると、それにタイムボーナスが加えられる。このボーナスポイントを使って、自機をパワーアップさせることができるのだ。このなかで特に重要なのが、ミサイルの数だ。ショットでは倒せない敵がいるため、ミサイル切れになると、クリアーできないステージもあるのだ。



➡この画面でステージを選択するのだ。左上から、時計回りに進むのが無難だぞ。



⬅各ステージとも、出動前にクリアー条件が示されるぞ。この程度なら楽勝だ。



➡任務遂行に失敗するとこのとおり。命が助かった分、儲けものかもしれない。



⬅やった〜。任務完了だ。オレにとってみりゃ、このぐらいチョロイもんだぜ。



➡さあ、装備を充実させるぞ。攻撃と守備、キミならどちらに重点を置く？



⬅装甲が最高装備になったぞ。これで、ダメージが今までの4分の1になるのだ。

このゲームの魅力は、なんといっても派手な宙返り。✚ボタンの上を2度続けて押すと、画面が360度回転するのだ。一定以上の燃料があれば、何度でも使えるぞ。



⬆おっと危ない。このままでは敵ミサイルの餌食だ。こんなときには、宙返りで攻守逆転しろ！



目もまわる!!
くるくるまわる



⬇敵機に真後ろにつかれると、画面上にもDANGERの文字が表示される。宙返りで攻守逆転しろ！

地・海・空のすべてを制するのだ!

対地、海、空のすべてを制してこそ、撃墜王と呼ばれるに足る、超一流のエースパイロットだ。ひとつでも苦手な地域があるうちは、まだまだ甘ちゃんだぜ。

地



⬆戦車発見。こいつはミサイルでないと倒せないぞ。

海



⬆戦艦もそうだ。ミサイルの残量には注意しよう。

空



⬆下が山岳地帯だと、敵は飛行機だけしかいないぞ。



ワンダーボーイ

セガ　発売中　3500円

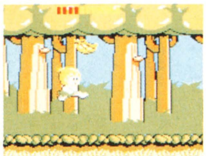
なつかしのアクションゲームだ！

セガからは、またまたアーケード版から移植されたゲームの登場だ。なつかしの『ワンダーボーイ』がハンディーマシンで楽しめるなんて、なんて幸せなんでしょ。

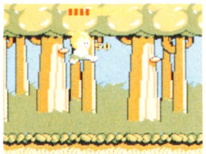
ゲーセンで、実際にプレーしたことのある人には懐かしい、あの『ワンダーボーイ』が、ゲームギアに移植されたのだ。これが移植度抜群で、思わず昔を思い出してハマッてしまうのだ。

ゲームはバイタリティー制を採用している。バイタリティーは時間とともに減っていくので、フルーツやミルクを取って補給しないといけないぞ。とはいっても、敵キャラにぶつかるとイチコロなので、ハイジャンプを使って、うまくよけながら進まないとね。

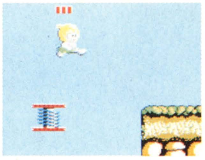
じゃあ～んぷ!!



⬅普通のジャンプではバナナも取れない。

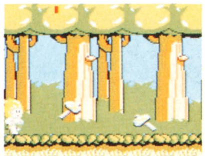


➡ボタンを同時に押せばハイジャンプだ。

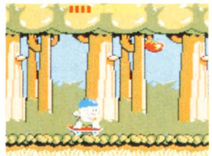


⬅スプリングを使ってスーパージャンプ。

とにかくすすめ!!



⬅オノは無限に使えるぞ。おらおらっ。



➡スケボーに乗ってス～イスイッとな。



⬅天使がついていると無敵だ。行け～！

悪の魔王をやっつけろ！



⬅火の玉を使って攻撃してくるキング。頭を狙い撃ちしろ！



➡キングと呼ばれる、10匹の森の魔王たちにさらわれてしまった、ティナを助け出せ！



ポップブレイカー

マイクロキャビン　'91年2月発売　3800円

シューティングとパズルが絶妙に融合したぞ！

FSWATは、女性のみの特殊部隊。その最新兵器、ダイアナに乗ることは、女の子のあこがれなんだぞ。

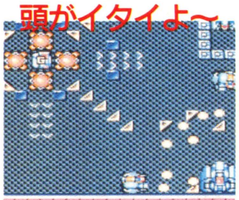
面クリアー型のシューティングゲームなのだ。しかし、どちらかというとパズルの要素のほうが強いかもしれない。ゲームが始まるまえに、LOOKモードでマップ全体をよく見て、あらかじめ攻略方法を考えておくことが大切だ。各種アイテムのほかに、弾を反射する壁や、通過してしばらくすると爆発する地面などもあって、かなり難しいぞ。対戦プレーは、相手のミスを待ったほうが利口かもね。

自機を選択しろ！



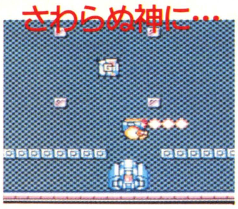
⬅砲塔の位置の違う3種類のダイアナ。それぞれ楽な面、つらい面があるぞ。

頭がイタイよ～



⬅な、なんだこれは！　いきなり弾に囲まれているぞ。じっくり考えるしかないぜ。

さわらぬ神に…



➡敵のなかには、自分からは攻撃してこないものもいる。無益な殺生はするな。

こいつを倒せ！



➡ユニット。いくらトラップが複雑でも、こいつさえ倒せば面クリアーなのだ。

魅惑の主人公

私の名前は竹下由紀。ただいま17歳。ごく普通の女子高生よ。でも私、ダイアナに魅せられちゃったの。ぜぇ～ったい入隊試験に合格するんだから！



⬅ゲームオーバーになったときにも、由紀ちゃんが見られるんだけどね…。

ちづるのあまえないでよ　「G.L.O.C.」の巻



パッと見はカッコイーわね。ポリゴンもどきの飛行機がビュッと飛んでいったり、3Dの画面で敵がズンズンと迫ってきたり、とかね。でもゲームとしては、イマイチ好きになれないなあ。だって、こういうゲームにつきものの爽快感ってのが、あんまり感じられないんだもん。宙返りはやりにくいし、できたと思ったらノッタクラ～って感じで回るし……。あと、腕の差が出にくいんじゃない？　もちろんあたしは、かる～くクリアーしたけどね。（ちづる）



こんちゃ。犬重です。ちづるちゃんって、とってもかわいいんだけど、桃栗より怖いんだよ。それに性格も悪そう。僕が必死でやっているのを横目で見て、フフフンと笑うんだもの。僕がヘタなこと知ってるくせに。かわいきゃなんでも許されるって、人間って悲しいなあ。ところで、ちづるちゃんは取扱説明書を読まなったのかなあ。宙返りなんて、僕でも簡単にできるのに。でも、まだ初級コースもクリアーできないんだ。むつかしいなあ。（犬重）

年末に発売されるメガドライブのソフトの数は異常なほどだ。一度にたくさん出るのもいいけど、月ごとに一定数確実に発売されるほうがユーザーとしても安心感があっていいと思うのだが……。

ガイアレス

日本テレネット　12月26日発売　8400円

カートリッジ



日本テレネットのメガドライブ参入第1弾作品がこの横スクロールシューティングゲーム『ガイアレス』なのだ。グラフィックには定評があるテレネットだけに、メガドライブでもその技術をいかんなく発揮している。『ガイアレス』では、タイトルデモでなんと7分もの時間をかけてストーリーを紹介してくれるのだ。懇切丁寧極まりないが、とにかくビジュアルシーンは見逃せないぞ。

操作方法はAボタンでスピードの調整、Bボタンで攻撃、CボタンでWOZシステムのコントロールとなっている。WOZシステムとは、相手の能力を吸い取って自分の能力にしてしまう驚異の武装学習ユニット。自機のパワーアップはこれによって行なわれるのだ。

吸えば海路の日和あり!!

武装学習ユニット"WOZ"とは?



『ガイアレス』ではこのWOZによって敵の武器を吸い取り、自分の武器にしてパワーアップする。ということは、敵が5万種類いれば5万種類の武器が自分で使えるわけだから画期的なシステムといえるだろう。新しい敵が出てくるたびに楽しみが増えるというものだ。

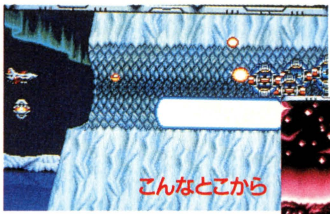


⬅敵が見えたらWOZを飛ばす。社会の常識だ。



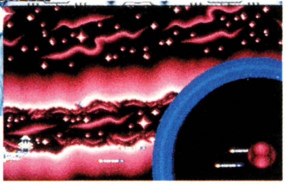
⬅何度も同じ敵を吸い取ればさらに強くなる。

地球の未来はこんな風

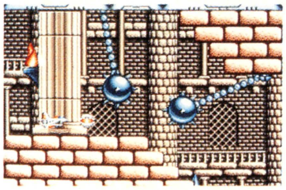


西暦3008年の地球は環境汚染により廃棄惑星になっている。そんな地球が舞台だが、そのわりには多彩な背景だ。これくらい見どころがあれば観光名所ぐらいにはなると思うのだが……。

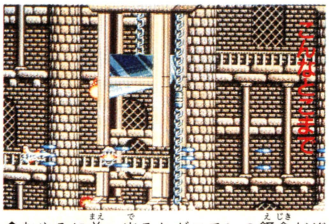
⬅山の中腹をくり抜いた通路があるけど、奥は敵の巣窟と化しているのだ。レーザーで一掃してやろう。



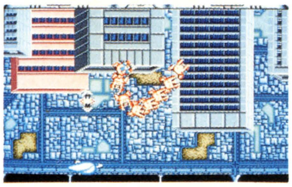
⬅目前のブラックホールに引き込まれるなよ。



⬅鉄球が揺れているがハッキリ言って邪魔だ。



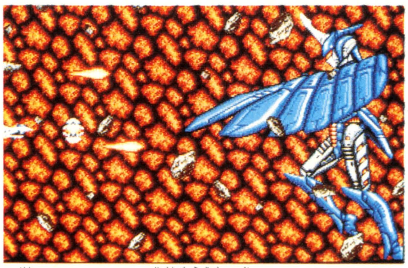
⬆むやみに前へ出るとギロチンの餌食だぞ。鎖を狙い撃って先にギロチンを落とそう。



⬅ビルがぶら下がっているわけではないぞい。

ボスがデカくて画面が狭いのだ

大画面モニターでやっているからではなくボスがとにかくデカいのだ。そんなボスが縦横無尽に動き回るのだから自機の居場所もあったもんじゃない。せめてWOZで吸い取らせてくれるんならなあ。



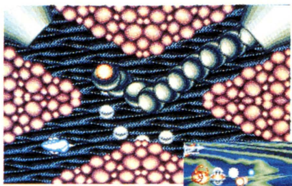
⬆羽をはばたかせて上昇気流を起こすガルディアは、これでも1面のボスである。気合のこもった弾に注意。



⬅水中に沈む二枚貝。むやみに近づくと危険だぞ。

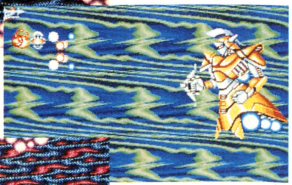


⬅アッと驚く為五郎。貝の中から人魚が現われたのだ。



⬅このミミズ野郎は絶対破壊できないので、ひたすら避けに徹するしかない。わりと卑怯じゃない?

せまいぞ!!

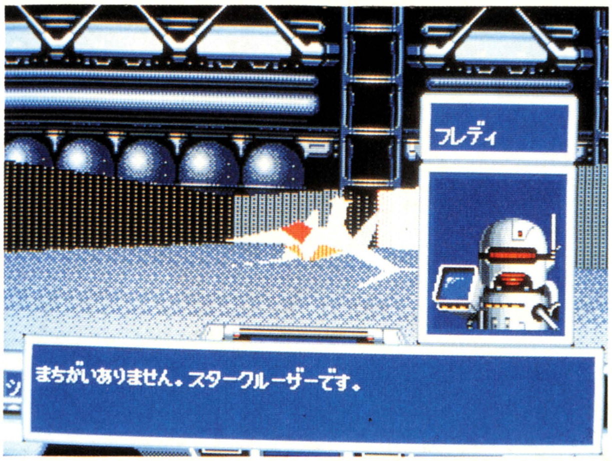




⬅こんなでっかい弾を撃たれても困るんですけど……。どうにかならんのか。頼むよ、ホントに。

スタークルーザー　メサイヤ(NCS)　12月21日発売　7300円

バックアップカートリッジ



どこもかしこも板切れだらけ

パソコン版でポリゴン野郎に人気のあった『スタークルーザー』。とくにX68000版では、アナログジョイスティックとの組み合わせが好評だった。これがメガドライブで遊べるようになるのだから、世の中変わったもんだ。

ゲームは、与えられた任務を次から次へと遂行するアドベンチャー形式で、敵に遭遇すると3Dシューティングになるのだ。簡単に3Dシューティングといっても敵がただ接近してくるだけでなく、旋回したり回り込んだりして攻撃してくるので、戦闘中は画面中央下のレーダーで相手の位置を確認しておくこと。ちょっとでも怠ると宇宙の塵になってしまうぞ。

最初の任務は?

まずは敵のVOID要塞に潜入し、最強のバトルシップといわれるスタークルーザーを奪ってくるのだ。作戦の細かい内容は自分と同じハンターであるギブソンが説明してくれる。図解してくれるのでわかりやすいぞ。





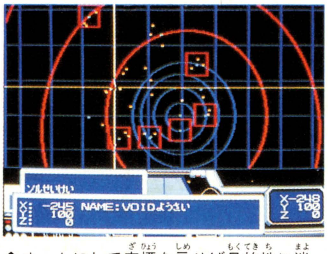
⬅ギブソンとの打ち合わせ場所はいつもココ。



⬅突如降り注いだVOID要塞からの砲撃で木星支部は壊滅。

VOID要塞へ突撃せよ!!

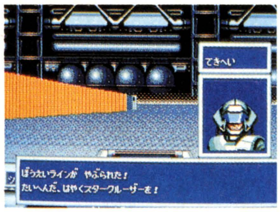
目標地点はココだ



⬆オートにして座標を示せば目的地に迷わず行ける。移動中の敵には注意しよう。

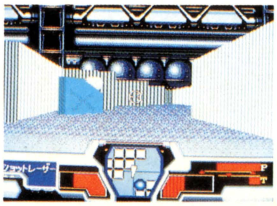
シールドバスターを装着したらVOID要塞に突進だ。スターシップが木っ端微塵になってしまうが、かわりにスタークルーザーが手に入るんだからここは我慢しよう。要塞内部はほとんど一方通行なので、迷うことはない。立ちはだかる敵兵どもを倒して奥のスタークルーザーが置いてあるところに向かうのだ。

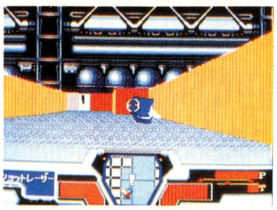




⬅⬆敵や人がいれば目的地は近い。それにしてもギブソンはいいヤツだ。

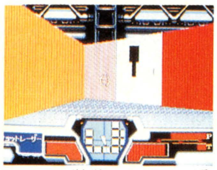
大きいコトはよいコトだ





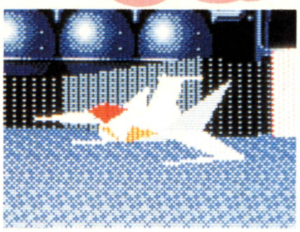
VOIDから砲撃が!

道端に落ちているアイテムは、誰が見てもわかるように原寸よりデカい。これなら見逃すこともないだろう。



⬆ドアの半分ぐらいある鍵穴。人がくぐれそうだなあ。⬅こんな大きな鍵をどうやって持ち運ぶのだろうか?

スタークルーザー見つけ!!





ちづるの あまえないでよ 『ガイアレス』の巻

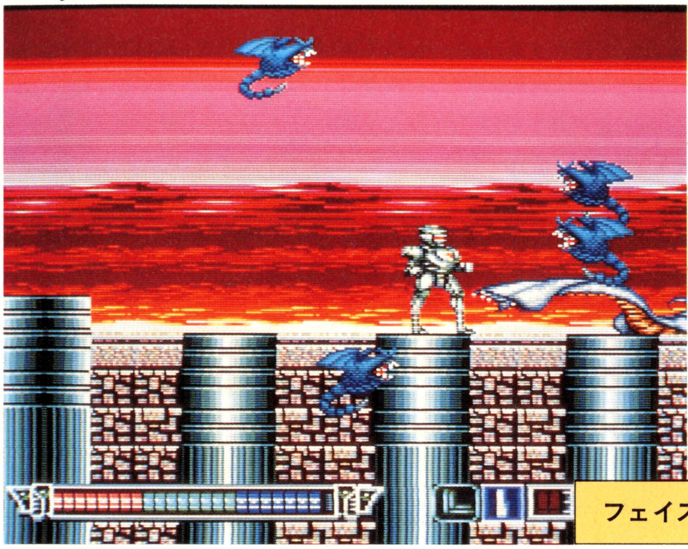


キャハハハ、おかしー、これ!『ガイアレス』って、いーじゃん。敵の武器を吸い出せるのが新しいね。それで、吸い出すときの、チューチューって感じが、何だかちょっとエッチよ。編集部の男の子はみんな「チュッチュー」って声に出しながら吸ってるの。バカねェ。あたし?　言うわけないじゃん。でもね、わりと好きなゲームなんだけど、気に入らないことがひとつだけあるの。自機がダサイこと。もっと勉強してセンス磨いてよね。（ちづる）



お、珍しくホメてるな。ケナすのは誰でもできるけど、ホメるのは難しいからね。ちょっとは学習機能あったんだな。え、なに?　自機がダサイって?　そりゃ敵があれだけカッコいいんだから少しは見劣りだってするよ。全部カッコよかったらノッペリしちゃって、カッコよさがわからなくなると思うけど。やっぱ世の中ってそういうもんじゃないのか?　そんな重箱の隅をつつくような感じでアラばっかり探してると、将来苦労するよ。（ダービー梶原）

先日、雨が降った。その夜、空はすっかり晴れて、きれいなお星様が見られたのだ。雨あがりの夜空に、ってヤツだ。どーでもいいことだけど、清志郎ってほんとに切ない声で唄うよなあ。



クロスワイバー

そこらの遊園地で僕と握手!!

クロスワイバー

ちょっと昔の特撮番組を思い出さずにはいられない、変身ヒーローアクションゲーム『クロスワイバー』。ゲームスタート時には普通の人間。しかーし、体力がたまると、クロスワイバーに変身できる。人間のときは、殴る蹴る、が攻撃の主体だけど、クロスワイバーに変身すれば、武器が使えるようになって、ちょっぴり幸せな気分だ。

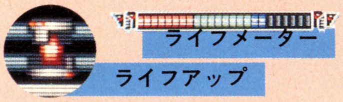
フェイス　発売中　6780円

カード

おいおい、特撮だなんてひどいなあ、銀河警察の特別捜査官だぜ

ライフを増やして Let's変身

ライフアップを取って、ライフメーターが青のレベルになったら変身可能だ。

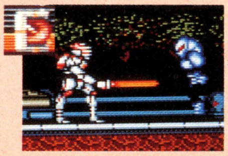


生身の人間時

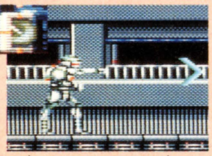


人間のときも多彩なアクションを見せてくれる。でも飛び道具は使えない。

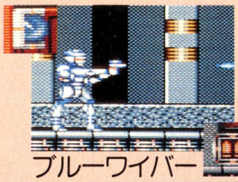
クロスワイバー3態


レッドワイバー

⬅変身しても始めはレッドワイバーだ。手にした武器はサーベルね。


グリーンワイバー

⬅グリーンユニットを取れば変身。ブーメランの飛距離は短い。


ブルーワイバー

⬅ブルーユニットを取って変身。弾数は限られるが、拳銃を撃てる。

第1話 出動 クロスワイバー！

敵、ドーマ軍の基地が新宿にあるのをつきとめたワイバーだ。



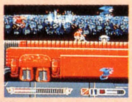
➡夕日に映える高層ビルがアーバンだよねー。


SYB.00

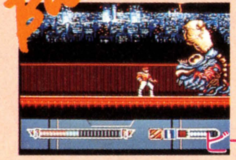
⬅大勢で乱入してくる。変身していれば、楽勝ちゃん。

第2話 恐怖の武装超特急

ドーマ軍が開発した武装リニアカーに潜入。きれいな夜景だ。



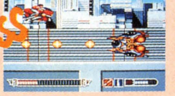
➡敵がピュンピュン飛んでくるが、座って思索中。


ビーホルダー

⬅もうなんだかよくわからない形の敵。近付いて攻撃。

第3話 決死のハイウェイバトル

エアバイクに乗って疾走。



⬅ずっとバイクに乗ったまま。変身はできないのさ。

第4話 カエルバーナーの逆襲

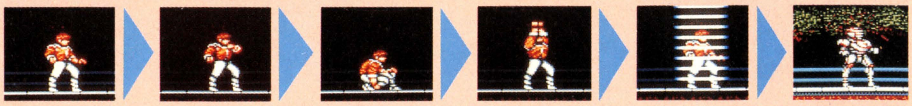
ビルが建ち並ぶ怪しい街


カエルバーナーmkII

⬅ゴホァーっと炎を吐く。伏せよう。

変身の実態

この連続写真は、ドーマ軍の専属カメラマンからのタレ込みだ。よいこのみんなは、マネしちゃだめだよ。



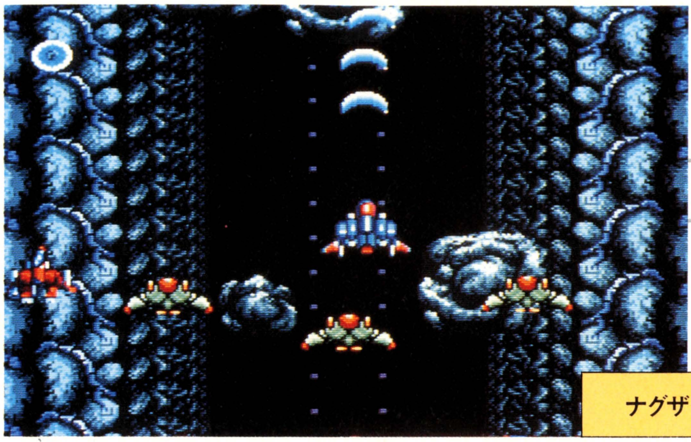
ちづるのあまえないでよ 『バーニングエンジェル』の巻



お、最後はシューティングか。『バーニングエンジェル』？　へえー、やるやる、やらせて！　えー、なーにこれ？　大味なシューティングだなぁ。自機も敵もおっきいし、攻撃は工夫がなくってしつこいだけ。ヤダヤダ、ストレスたまっちゃうー。あれ、この合体攻撃のエフェクトって、『トライゴン』そっくりだ。ふーん。それでさー、クリアー時に出るグラフィックが、モロオタクよね。こーゆーのキミたちも好きなワケ？　バカみたい。（ちづる）



おいおい、誰にむかって言ってるんだ。絵の趣味は人それぞれ。千差万別だぜ。個人的な好みに文句をつけるようじゃ、まだまだおまえはガキってことだな。そして大味、大味としつこく言うが、大味にだって少しはいいところはあるぜ。操作が単純になり、より容易に爽快感を味わうことができる。対象年齢の幅を広げることにもつながる。攻撃に工夫がないというが、私はそうは思わない。ボスがいきなり登場するなど、演出はされている。（渋谷）



バーニングエンジェル

『どらぼっちゃん』ですっかりおなじみのナグザットから、超ド派手グリグリパワーアップシューティングが発売されるぞ。その名も『バーニングエンジェル』。過激大好き美人姉妹が炎のように大暴れ。とくに合体攻撃はいまどきのアーケードゲームに負けない迫力だ。

ナグザット　発売中　6700円　カード

ぱいぱいぼよよ〜んアドベンチャーシューティング!!

世界征服を企む悪の天才科学者Dr. ゲンガーに、人類の希望の光である加賀博士がさらわれてしまった。そこで加賀博士を救出するべく、博士の妹、ひとみとあすかは最新鋭の戦闘機に乗り込み、Dr. ゲンガーの超武装要塞へ向かうのであった……。

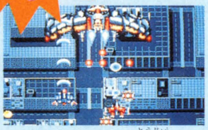


ドラゴン
加賀ひとみ
ぷりパイ



フェニックス
加賀あすか
ぷりケツ

STAGE 1 メガロシティ

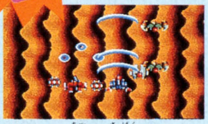


⬆いきなりボスが登場するのだ。意表つくぜ。ドキッ。



⬇ビビビーット。やられてますなビビビーット、とな。

STAGE 2 砂漠地帯捕虜収容所



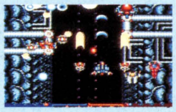
⬆こんな暑い砂漠にきてまで戦争か。血の気が多いぜ。



⬇ボスのまわりから螺旋状のビームが発射されたぞ。

STAGE 3 デスバレー

目もくらむような断崖絶壁の死の谷。この先に要塞兵器工場があるらしい。そしてステージ最後には、ボスである重殻装機ビッグコッカーがおでました。注意!!



➡うひゃ〜っ、底が見えないくらい深い谷だ。こりゃ、怖い。



⬅底からわき上がってくるのはなんだ。重殻装機ビッグコッカーだ。

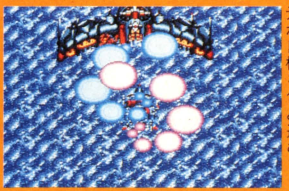


拡大!!

➡でっけ〜ぇ、こんなデカい奴に勝てるのかっ?

合体攻撃! フェニックスストリーム!!

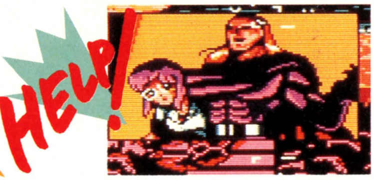
アイテムを出す敵をやっつけると、スターアイテムが出現。これを取ることにより合体攻撃が可能だ。



⬅セレクトボタンを一発押せば、ホレご覧の通り。光が自機を包み込む。



⬅出た〜っ。フェニックスストリーム!! 一定時間無敵になる。スゴイ。



最新ゲーム情報



●こんちゃ、犬重です。今週は僕が新作の紹介をするの。なんだか緊張しちゃうなあ。最初だからまちがっても許してね。え、だめ?

●まずはファミコンからだよ。ジャレコさんから、『じゃじゃ丸銀河大作戦』が発売される予定。あのじゃじゃ丸がついに宇宙に進出したんだね。楽しみだなあ。

●東映動画さんはなんと、『北斗の拳4』を発売する予定なんだって。アニメでおなじみの、あの男らしい雰囲気が再現されるんだよ。

●つぎはPCエンジンね。メサイヤ(NCS)さんが、CD-ROMのシューティング『えるでぃす』を発売する予定だよ。声優さんがいっぱい出てきてしゃべってくれるの。

●メガドライブの情報はふたつ。まずはユー・ピー・エルさんのシューティング『ムスタング』。アーケードからの移植だよ。

●そしてウルフチームさんから、パソコンでヒットしたRPG『アークス』にアクション要素を加えた『アークス・オデッセ』が出るんだ。ストーリーはオリジナルだよ。

●最後はゲームギア。ナムコさんが、あの『パックマン』を発売するよ。僕も大好きなゲームだから、今から楽しみにしてるの。

●こんなもんかな。ふー、緊張しちゃった。じゃ、またね。(犬重)

発売日スケジュール表

ファミコン

12月以降発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
14日	○まじかるどろびー<ビック東海>	6000円/カートリッジ
14日	○ワギャンランド2<ナムコ>	5800円/カートリッジ
14日	○グレムリン2<サン電子>	6500円/カートリッジ
14日	○忍者クルセイダース 龍牙<サミー工業>	5500円/カートリッジ
14日	○暴れん坊天狗<メルダック>	6500円/カートリッジ
14日	○メタルフレーム サイバスター<ジャレコ>	5900円/カートリッジ
14日	○パーマン<アイレム>	5500円/カートリッジ
14日	○KLAX<ハドソン>	5800円/カートリッジ
15日	○必殺仕事人<バンプレスト>	7600円/バックアップカートリッジ
19日	○ジャンピン・キッド<アスミック>	5800円/カートリッジ
20日	○バトルスタジアム<アイ・ジー・エス>	6800円/バックアップカートリッジ
21日	○ゾイド黙示録<トミー>	6700円(予価)/カートリッジ
21日	○ファミスタ'91<ナムコ>	4900円/カートリッジ
21日	○地獄極楽丸<パック・イン・ビデオ>	6200円/カートリッジ
21日	○ソードマスター<アテナ>	5900円/カートリッジ
21日	○大怪獣デブラス<データイースト>	6500円/バックアップカートリッジ
21日	○バーズテイル<ポニーキャニオン>	6800円/バックアップカートリッジ
22日	○SDガンダムガチャポン戦士3 英雄戦記<ユタカ・バンダイ>	6800円/バックアップカートリッジ
22日	○ムサシの冒険<シグマ商事>	6500円/バックアップカートリッジ
26日	○NEWゴーストバスターズ2<HAL研究所>	5900円/カートリッジ
26日	○アドベンチャーズ オブ ロロII<HAL研究所>	5900円/カートリッジ
29日	○爆笑!愛の劇場<ココナッツジャパン>	7300円/カートリッジ

1月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
4日	○じゅうべえくえすと<ナムコ>	7800円/バックアップカートリッジ
4日	○ペーパーボーイ<アルトロン>	5500円/カートリッジ
5日	○ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城<コナミ>	6500円/カートリッジ
25日	○ドラドラドラ<ナツメ>	5800円/カートリッジ
25日	○ゴルフ グランドスラム<ヘクト>	9700円/カートリッジ
25日	○ジャッキーチェン<ハドソン>	5800円/カートリッジ
下旬	○ダークロード<データイースト>	.6800円/バックアップカートリッジ
下旬	○麻雀倶楽部 永田町<ヘクト>	9700円/バックアップカートリッジ
下旬	○夢ペンギン物語<コナミ>	5800円/カートリッジ

2月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
8日	○赤川次郎の幽霊列車<キングレコード>	6800円[込]/バックアップカートリッジ
14日	○チャンピオンシップボウリング<アテナ>	4980円/カートリッジ
15日	○ファミコン将棋竜王戦<アイマックス>	6500円/カートリッジ
15日	○マックス・ウォーリアー ～惑星戒厳令～<バップ>	5800円(予価)/カートリッジ
15日	○パラソルヘンベえ おとぎの国は大さわぎ!<エポック社>	6500円/カートリッジ
21日	○AD&Dヒーローオブランス<ポニーキャニオン>	6800円/バックアップカートリッジ
21日	○AD&Dヒルズファー<ポニーキャニオン>	7800円/バックアップカートリッジ
22日	○虹のシルクロード<ビクター音楽産業>	7500円/バックアップカートリッジ
上旬	○スーパーチャイニーズ3<カルチャーブレーン>	6300円(予価)/カートリッジ
上旬	○グランドマスター<バリエ>	6500円(予価)/カートリッジ
中旬	○ダブルドラゴンIII<テクノスジャパン>	6200円(予価)/カートリッジ
中旬	○ツインイーグル<ビスコ>	価格未定/カートリッジ
	○不思議の海のナディア<東宝>	価格未定/カートリッジ
	○メタルマックス<データイースト>	7800円/バックアップカートリッジ
	○紫禁城<東映動画>	5300円(予価)/カートリッジ

3月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
8日	○シャドウブレイン(ビデオ&ファミコン)<ポニーキャニオン>	9800円/バックアップカートリッジ
29日	○ボンバーマンII<ハドソン>	価格未定/カートリッジ
上旬	○北斗の拳4<東映動画>	6500円/カートリッジ
	○ガンサイト<コナミ>	価格未定/カートリッジ
	○ウエスタン・キッズ<ビスコ>	価格未定/カートリッジ
	○ベースボールファイター<バップ>	7800円(予価)/カートリッジ
	○天地を食らうII ～諸葛孔明伝～<カプコン>	8500円/バックアップカートリッジ
	○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説<ジェイアンドユー>	6900円/カートリッジ
	○スペースオペラ 大いなる神々<ソフトウェア興業>	価格未定/カートリッジ
	○ファイティングウォーズ<カルチャーブレーン>	価格未定/カートリッジ
	○NYニャンキーズ(仮題)<アトラス>	6200円(予価)/カートリッジ
	○オーバーホライゾン<ホット・ビィ>	6800円(予価)/カートリッジ
	○パラメデスII<ホット・ビィ>	5500円(予価)/カートリッジ
	○大航海時代<光栄>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ラグランジュポイント<コナミ>	価格未定/カートリッジ
	○イースIII ワンダラーズ フロム イース<ビクター音楽産業>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○じゃじゃ丸銀河大作戦<ジャレコ>	価格未定/カートリッジ

4月以降発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
下旬	○ドラゴンウォーズ<ケムコ>	価格未定/バックアップカートリッジ
4月	○AD&Dプールオブレイディアンス<ポニーキャニオン>	9800円/バックアップカートリッジ
4月	○マイライフマイラブ -ぼくの夢わたしの願い-<バンプレスト>	9600円(予価)/バックアップカートリッジ
4月	○カオスワールド(仮題)<ナツメ>	価格未定/バックアップカートリッジ
4月	○おぼっちゃまくん<テクモ>	価格未定/カートリッジ
4月	○ファジカルファイター<シグマ商事>	価格未定/カートリッジ
4月～5月	○A列車で行こう<ポニーキャニオン>	7800円(予価)/バックアップカートリッジ
4月～5月	○百の世界の物語(仮題)<アスク講談社>	5900円(予価)/カートリッジ
5月	○ダウンタウンスペシャル<テクノスジャパン>	価格未定/カートリッジ
5月	○ランペルール<光栄>	価格未定/バックアップカートリッジ
5月	○高橋名人の冒険島II<ハドソン>	5800円/カートリッジ
6月	○トリトーン・ブラッディ<ザイン・ソフト>	価格未定/カートリッジ
7月	○すごろクエスト<テクノスジャパン>	価格未定/カートリッジ
'91年	○帝都大戦<ポニーキャニオン販売>	価格未定/カートリッジ
'91年	○シャンカラ 陰謀の惑星<アイ・ジー・エス>	価格未定/カートリッジ
'91年	○おたくの星座<エム・アンド・エム>	6900円/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

ソフト	価格/メディア
○オフザーケン<徳間書店>	価格未定/バックアップカートリッジ
○ロービー<ビック東海>	6000円/カートリッジ
○バトルボール<アスミック>	価格未定/カートリッジ
○シー・ドッグ<ビック東海>	6000円/カートリッジ
○ルーンマスター<ユタカ・バンダイ>	価格未定/バックアップカートリッジ
○レジェンド オブ ヒーロー トンマ<アイレム>	4800円/カートリッジ
○ジャングル大帝<タイトー>	価格未定/カートリッジ
○あるでんらるでん<タイトー>	価格未定/カートリッジ
○究極ハリキリスタジアムIII<タイトー>	価格未定/カートリッジ
○ミニパット<A-WAVE>	価格未定/カートリッジ
○井出洋介名人の実戦麻雀II<カプコン>	8500円/カートリッジ(専用コントローラー付き)
○ロケットレンジャー<ケムコ>	6000円/カートリッジ
○重力装甲メタルストーム<アイレム>	価格未定/カートリッジ
○幻獣創世紀<ニチブツ>	価格未定/バックアップカートリッジ
○いただきストリート 私のお店によってって<アスキー>	6800円/バックアップカートリッジ
○魔獣都市ナーガ<アイレム>	価格未定/カートリッジ
○白い鷹<インダクションプロデュース>	7800円/バックアップカートリッジ
○神界<東映動画>	9600円(予価)/バックアップカートリッジ
○装甲騎兵ボトムズ<パック・イン・ビデオ>	価格未定/カートリッジ
○コンバットゾーン<ビー・ピー・エス>	5500円(予価)/バックアップカートリッジ
○役満天国<任天堂>	価格未定/カートリッジ
○人生劇場II<タイトー>	価格未定/カートリッジ
○大いなる完<ヘクト>	価格未定/バックアップカートリッジ
○ゲオポリティク島における国家興亡論(仮題)<アイレム>	価格未定/バックアップカートリッジ
○ジャストブリード<エニックス>	価格未定/カートリッジ
○パズニック<タイトー>	価格未定/カートリッジ
○ファミコンジャンプII(仮題)<バンダイ>	価格未定/カートリッジ
○水道工事(仮題)<徳間書店>	価格未定/カートリッジ
○ファイアーエムブレム外伝<任天堂>	価格未定/バックアップカートリッジ
○デ・ジャヴ2<ケムコ>	価格未定/バックアップカートリッジ
○まじかる★タルるートくん(仮題)<バンダイ>	価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

12月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
16日	○ポピュラス<イマジニア>	8800円/バックアップカートリッジ
16日	○アクトレイザー<エニックス>	8000円/バックアップカートリッジ
21日	○グラディウスIII<コナミ>	7800円[込]/カートリッジ
21日	○ファイナルファイト<カプコン>	8500円/カートリッジ
21日	○パイロットウイングス<任天堂>	8000円[込]/カートリッジ
29日	○SD ザ・グレイトバトル 新たなる挑戦<バンプレスト>	8200円/カートリッジ

2月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
上旬	○ジャンボ尾崎のホールインワン<HAL研究所>	8900円[込]/カートリッジ
	○ガデュリン<セタ>	8800円/バックアップカートリッジ

3月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
	○ドラッケン<ケムコ>	8500円[込]/バックアップカートリッジ
	○BIG RUN<ジャレコ>	8700円/カートリッジ
	○遥かなるオーガスタ<ティーアンドイーソフト>	9800円/バックアップカートリッジ
3月～4月	○エリア88<カプコン>	価格未定/カートリッジ

4月以降発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
4月	○シムシティ<任天堂>	8000円[込]/バックアップカートリッジ
4月	○ウルトラマン<バンダイ>	7800円/バックアップカートリッジ
4月	○ジェリービーン<CBSソニー>	価格未定/カートリッジ
7月～8月	○新ゼルダの伝説<任天堂>	価格未定/バックアップカートリッジ
8月～9月	○ファイナルファンタジーV<スクウェア>	価格未定/バックアップカートリッジ
'91年	○イースIII/ワンダラーズ フロム イース<トンキンハウス>	価格未定/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

ソフト	価格/メディア
○ドラゴンクエストV 天空の花嫁<エニックス>	価格未定/バックアップカートリッジ
○ポッパーズ<サン電子>	価格未定/カートリッジ
○スーパーR-TYPE<アイレム>	価格未定/カートリッジ
○超魔界村<カプコン>	価格未定/カートリッジ
○ダンジョンマスター<ビクター音楽産業>	価格未定/カートリッジ
○スーパープロフェッショナルベースボール(仮題)<ジャレコ>	価格未定/カートリッジ
○ダライアス ツイン<タイトー>	価格未定/カートリッジ
○飛龍の拳IV(仮題)<カルチャーブレーン>	価格未定/カートリッジ
○北斗の拳5(仮題)<東映動画>	価格未定/カートリッジ

PCエンジン

12月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
14日	○バイオレントソルジャー<アイ・ジー・エス>	6400円/Huカード
14日	○ZIPANG<パック・イン・ビデオ>	6200円/Huカード
14日	○スピンペア<メディアリング>	5900円/Huカード
14日	○大旋風<NECアベニュー>	7200円/Huカード
14日	○ワラビー!!<メサイヤ(NCS)>	6500円/Huカード
14日	○チャンピオンレスラー<タイトー>	6600円/Huカード
14日	○トイショップボーイズ<ビクター音楽産業>	6200円/Huカード
20日	○バスティール<ヒューマン>	6500円/CD-ROM
21日	○クロスワイバー<フェイス>	6780円/Huカード
21日	○アウトラン<NECアベニュー>	7200円/Huカード
21日	○天聖龍<エイコム>	7200円/Huカード
21日	○魔界プリンスどらぼっちゃん<ナグザット>	6700円/Huカード
22日	○桃太郎伝説II<ハドソン>	7200円/Huカード
26日	○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス3号<ビクター音楽産業>	4800円/CD-ROM

1月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
4日	○オーバーライド<データイースト>	6500円/Huカード
18日	○ジャッキーチェン<ハドソン>	6500円/Huカード
18日	○カダッシュ<タイトー>	6600円/Huカード
25日	○GULCLIGHT-TDF2-<パック・イン・ビデオ>	7800円/CD-ROM
25日	○S. C. I. <タイトー>	7200円/Huカード

2月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
15日	○パラソルスター<タイトー>	6600円/Huカード
22日	○オルディネス<ハドソン>	9800円/Huカード(PCエンジンSG用)
22日	○TITAN<ナグザット>	5900円/Huカード
28日	○デッドムーン<T. S. S.>	7400円/Huカード
下旬	○パズルボーイ<日本テレネット>	6400円(予価)/Huカード
	○クイズアベニュー<NECアベニュー>	5800円/CD-ROM
	○サイレント デバッガーズ<データイースト>	6800円/Huカード
	○マンホール<サン電子>	6500円/CD-ROM
	○レジェンド オブ ヒーロー トンマ<アイレム>	7000円(予価)/Huカード
	○ヘルファイアー<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○スプラッシュレイク<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○ダウンロードII(仮題)<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM

3月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
22日	○1943改<ナグザット>	7200円(予価)/Huカード
22日	○アドベンチャーアイランド(仮題)<ハドソン>	5300円/Huカード
22日	○魔晶伝紀ラ・ヴァルー<工画堂スタジオ>	7200円(予価)/CD-ROM
29日	○三国志 英傑天下に臨む<ナグザット>	8800円/CD-ROM
上旬	○ファイナルマッチテニス<ヒューマン>	5700円/Huカード
中旬	○魔笛伝説アストラリウス<アイ・ジー・エス>	6300円/CD-ROM
下旬	○エターナル シティ(仮題)<ナグザット>	6900円(予価)/Huカード
下旬	○エグザイル 時の狭間に<日本テレネット>	6780円/CD-ROM
下旬	○ハイグレネーダ<日本テレネット>	6780円/CD-ROM
	○マスター・オブ・モンスターズ<マイクロキャビン>	6500円/CD-ROM
	○パチ夫くん 幻の伝説(電動ハンドル付き)<ココナッツジャパン>	12800円(予価)/CD-ROM
	○クイズまるごとTHEワールド<アトラス>	価格未定/CD-ROM
	○迷宮島スペシャル<アイレム>	6700円(予価)/Huカード

4月以降発売のソフト

発売日	ソフト	価格/メディア
4月	○ポピュラス<ハドソン>	7800円/Huカード
5月	○パチ夫くん 十番勝負<ココナッツジャパン>	価格未定/Huカード
'91年	○モンビット<ハドソン>	価格未定/CD-ROM
'91年	○トリッキー<アイ・ジー・エス>	価格未定/Huカード

発売日未定のソフト

ソフト	価格/メディア
○イースIII<ハドソン>	7200円/CD-ROM
○TVスポーツ フットボール<ビクター音楽産業>	6700円(予価)/Huカード
○盟約の定義(仮題)<ヒューマン>	価格未定/Huカード
○スーパー大旋風<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
○クライング ドラゴン<アスミック>	5400円(予価)/Huカード
○ストライダー飛竜<NECアベニュー>	価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
○レインボーアイランド<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
○ワードナの森<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
○TATSUJIN<タイトー>	価格未定/Huカード
○ホームデータの囲碁(仮題)<ホームデータ>	価格未定/Huカード
○スペースファンタジーゾーン<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
○ギャラクシーフォース<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
○マイトアンドマジック<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
○コブラII<ハドソン>	価格未定/CD-ROM
○PC原人II<ハドソン>	価格未定/Huカード
○天外魔境II<ハドソン>	価格未定/CD-ROM
○ああっ 女神さまっ<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
○コズミックファンタジー2 冒険少年バン<日本テレネット>	価格未定/CD-ROM
○ハットリス<マイクロキャビン>	価格未定/Huカード
○OEDO 808<メサイヤ(NCS)>	6500円/CD-ROM
○スプレンディド・サーガ<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
○フォゴットンワールド<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
○改造町人シュビビンマン2・新たなる敵<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
○BURAI<リバーヒルソフト>	価格未定/CD-ROM
○魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～<メサイヤ(NCS)>	価格未定/CD-ROM
○ソーサリアン<ビクター音楽産業>	価格未定/CD-ROM
○IT'S CAME FROM THE DESERT<ビクター音楽産業>	価格未定/CD-ROM
○カメレオン・アイズ 密林の迷宮(仮題)<ユニ・ポスト>	価格未定/Huカード
○ゼロヨンチャンプ<メディアリング>	価格未定/Huカード
○神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース<メサイヤ(NCS)>	価格未定/CD-ROM
○熱血高校ドッジボール部 サッカー編<ナグザット>	価格未定/CD-ROM
○戦国関東三国志<インテック>	価格未定/CD-ROM
○ゴルフ(仮題)<インテック>	価格未定/CD-ROM
○エシェラ アンド ジジオラ<ブレイングレイ>	価格未定/CD-ROM
○サバイバルランナー(仮題)<ホームデータ>	価格未定/Huカード
○ドラゴンブリード<アイレム>	価格未定/Huカード
○モトローダーII<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
○立体将棋(仮題)<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
○宇宙戦艦ゴモラ<ユーピーエル>	価格未定/Huカード

メガドライブ

12月発売のソフト

14日	○アトミック・ロボキッド<トレコ>	6800円/カートリッジ
14日	○エレメンタルマスター<テクノソフト>	6800円/カートリッジ
14日	○片山まさゆきの麻雀道場<ゲームアーツ>	6800円/カートリッジ
15日	○まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険<セガ>	4800円/カートリッジ
18日	○デンジャラスシード<ナムコ>	5800円/カートリッジ
20日	○クラックダウン<セガ>	6000円/カートリッジ
20日	○ダライアスII<タイトー>	8900円/カートリッジ
21日	○スタークルーザー<メサイヤ(NCS)>	7300円/バックアップカートリッジ
21日	○ハードドライビン<テンゲン>	5900円/カートリッジ
21日	○武者アレスタ<東亜プラン>	6800円/カートリッジ
22日	○モンスターレア<セガ>	6000円/カートリッジ
26日	○ヘビーユニット<東宝>	6400円/カートリッジ
26日	○ガイアレス<日本テレネット>	8400円/カートリッジ

1月発売のソフト

3日	○ゲイングランド<セガ>	6000円/カートリッジ
25日	○ヴォルフィード<タイトー>	4900円/カートリッジ
25日	○ジノーグ<メサイヤ(NCS)>	6500円/カートリッジ
31日	○エアロ ブラスターズ<KANEKO>	6000円/カートリッジ
	○火激<ホット・ビィ>	7700円/カートリッジ
	○ミッドナイトレジスタンス<データイースト>	6800円/カートリッジ

2月発売のソフト

8日	○レッスルボール<ナムコ>	5800円/カートリッジ
下旬	○斬 ~夜叉円舞曲~<ウルフチーム>	8500円/バックアップカートリッジ
下旬	○バトルゴルファー唯<セガ>	6000円/カートリッジ
	○アンビション オブ シーザー<マイクロネット>	8800円/カートリッジ
	○究極タイガー<トレコ>	7500円(予価)/カートリッジ
	○ワードナの森<ビスコ>	価格未定/カートリッジ
	○紫禁城<サン電子>	価格未定/カートリッジ
	○マスター オブ ウエポン<タイトー>	価格未定/カートリッジ

3月発売のソフト

3日	○アドバンスド大戦略~ドイツ電撃作戦<セガ>	8700円/バックアップカートリッジ
25日	○シャイニング&ザ・ダクネス<セガ>	価格未定/バックアップカートリッジ
中旬	○バハムート戦記<セガ>	6800円/バックアップカートリッジ
	○雀偵物語<日本テレネット>	価格未定/カートリッジ
	○空牙<データイースト>	6800円/カートリッジ
	○ゼロウイング<東亜プラン>	価格未定/カートリッジ
	○ヴァリスIII<日本テレネット>	8400円(予価)/カートリッジ
	○ディノランド<ウルフチーム>	6800円/カートリッジ
	○ヴェリテックス<アスミック>	6800円(予価)/カートリッジ

4月以降発売のソフト

4月	○三国志烈伝・乱世の英雄たち<セガ>	価格未定/カートリッジ
4月	○ソニック・ザ・ヘッジホッグ(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ
4月	○モンスターワールドIII<セガ>	価格未定/カートリッジ
4月	○ブルーアルマナック<講談社総研>	価格未定/バックアップカートリッジ
4月	○ムスタング<ユー・ピー・エル>	価格未定/バックアップカートリッジ
5月	○アリシアドラグーン<ゲームアーツ>	価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○F-1コンストラクターズ(仮題)<セガ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○タスクフォースハリアー<トレコ>	価格未定/カートリッジ
	○スーパーエアーウルフ<九娯貿易>	6800円/カートリッジ
	○ヴァザム(仮題)<トレコ>	6800円(予価)/カートリッジ
	○レッスルウォー<セガ>	6000円/カートリッジ
	○あっぱれ!実業王!?<セガ>	5500円/カートリッジ
	○ムーンダンサー<セガ>	7000円/バックアップカートリッジ
	○ベルリンの壁(仮題)<KANEKO>	価格未定/カートリッジ
	○スーパーバレーボール<ビデオシステム>	価格未定/カートリッジ
	○スーパーファンタジーゾーン<サン電子>	価格未定/カートリッジ
	○ギャラクシーフォース<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○パワードリフト<電波新聞社>	価格未定/カートリッジ
	○ターボアウトラン<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○ラストサバイバー<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○ダイナマイトダックス<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○忍者ウォーリアーズ<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○魔物ハンター妖子 第7の警鐘<メサイヤ(NCS)>	6500円/カートリッジ
	○スーパー・プロフェッショナル・レスリング(仮題)<ヒューマン>	価格未定/カートリッジ
	○ラングリッサー<メサイヤ(NCS)>	価格未定/カートリッジ
	○天下布武<ゲームアーツ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○アウトラン3D<セガ>	5500円/マークIII専用カートリッジ
	○スラップファイト<東亜プラン>	価格未定/カートリッジ
	○忍者無頼伝説<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○サンダーFOX<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○雷電<マイクロネット>	価格未定/カートリッジ

ゲームギア

12月発売のソフト

15日	○G-LOC<セガ>	3500円/カートリッジ
15日	○倉庫番<リバーヒルソフト>	3800円/カートリッジ
22日	○ドラゴン・クリスタルーツラニの迷宮<セガ>	3500円/カートリッジ
27日	○上海II<サン電子>	3800円/カートリッジ

1月発売のソフト

26日	○ザ・プロ野球'91対戦<セガ>	3500円/カートリッジ
26日	○タロットの館<セガ>	価格未定/カートリッジ
29日	○パックマン<ナムコ>	3500円/カートリッジ
下旬	○ジャンクション<マイクロネット>	価格未定/カートリッジ

2月発売のソフト

2日	○サイコワールド<セガ>	3500円/カートリッジ
下旬	○ポップブレイカー<マイクロキャビン>	3800円/カートリッジ
下旬	○デビリッシュ<GENKI>	価格未定/カートリッジ
	○スーパーゴルフ<シグマ商事>	3800円/カートリッジ
	○キネティック・コネクション<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○紫禁城<サン電子>	価格未定/カートリッジ
	○ウッディポップ<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○琉球<フェイス>	価格未定/カートリッジ

3月発売のソフト

	○パターゴルフ(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ

4月以降発売のソフト

4月	○ファンタジーゾーンG(仮題)<サンリツ電気>	価格未定/カートリッジ
4月	○The・GG忍<セガ>	価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○対戦カンフー(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○テニス(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○スペースハリアー3<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○RPG(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○OUT RUN<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○エイリアンストーム<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○アレックスキッド<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○ゴールデンアックス<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○大戦略<システムソフト>	価格未定/カートリッジ
	○ベルリンの壁(仮題)<KANEKO>	価格未定/カートリッジ
	○ヘッドバスター<メサイヤ(NCS)>	価格未定/カートリッジ
	○タイトーチェイスH.Q.<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○ミレニアム(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ

ゲームボーイ

12月発売のソフト

14日	○ネコジャラ物語<ケムコ>	3300円[込]/バックアップカートリッジ
14日	○ポケットスタジアム<アトラス>	3300円[込]/カートリッジ
14日	○SA・GA2秘宝伝説<スクウェア>	4800円[込]/バックアップカートリッジ
14日	○銀河<ホット・ビィ>	3500円[込]/カートリッジ
14日	○KLAX<ハドソン>	3500円[込]/カートリッジ
18日	○ゴジラくん 怪獣大行進<東宝>	3500円[込]/カートリッジ
20日	○ポン太とヒナ子の珍道中 友情編<ナグザット>	3400円[込]/カートリッジ
21日	○グレムリン2<サン電子>	3400円[込]/カートリッジ
21日	○バトルユニットZEOTH<ジャレコ>	3400円[込]/カートリッジ
21日	○石田芳夫詰碁パラダイス<ポニーキャニオン>	3400円[込]/カートリッジ
21日	○バブルゴースト<ポニーキャニオン販売>	3090円[込]/カートリッジ
21日	○カプコンクイズ ハテナ?の大冒険<カプコン>	3500円[込]/カートリッジ
22日	○モンスターメーカー<ソフエル>	3500円[込]/バックアップカートリッジ
22日	○飛龍の拳外伝<カルチャーブレーン>	3500円[込]/カートリッジ
23日	○アメリカ横断ウルトラクイズ<トミー>	3980円[込]/バックアップカートリッジ
31日	○ドルアーガの塔<エンジェル>	3500円[込]/カートリッジ

1月発売のソフト

8日	○突撃! ポンコツタンク<HAL研究所>	3300円[込]/カートリッジ
8日	○コントラ<コナミ>	3500円[込]/カートリッジ
11日	○タイトーチェイスH.Q.<タイトー>	3600円[込]/カートリッジ
中旬	○F1スピリット<コナミ>	3500円[込]/カートリッジ
下旬	○ファイナルリバース ―最後の逆転―<東映動画>	3400円[込]/カートリッジ
	○ウィザードリィ外伝I<アスキー>	4635円[込]/バックアップカートリッジ
	○とつげき!ばれいしょんず<アトラス>	3300円(予価)[込]/カートリッジ

2月発売のソフト

8日	○鬼ケ島パチンコ店<ココナッツジャパン>	3500円[込]/カートリッジ
上旬	○ライサンダー<ニチブツ>	3600円[込]/カートリッジ
上旬	○戦国忍者くん<ユー・ピー・エル>	価格未定/バックアップカートリッジ
上旬	○カーブノア<コナミ>	3500円[込]/カートリッジ
中旬	○三毛猫ホームズの騎士道<アスク講談社>	3500円[込]/カートリッジ
下旬	○R-TYPE<アイレム>	3600円(予価)[込]/カートリッジ
下旬	○ロボコップ<EPICソニー>	3500円[込]/カートリッジ
	○怒りの要塞<ジャレコ>	価格未定/カートリッジ
	○バーガータイム・デラックス<データイースト>	3300円[込]/カートリッジ

3月発売のソフト

8日	○スーパー桃太郎電鉄<ハドソン>	4500円[込]/カートリッジ
21日	○ジャングルウォーズ<ポニーキャニオン>	4800円/カートリッジ
下旬	○ドラゴンズ・レアー<EPICソニー>	3500円(予価)/バックアップカートリッジ
	○レジェンド<クエスト>	3500円(予価)[込]/バックアップカートリッジ
	○レインボーチップス<KANEKO>	3200円[込]/カートリッジ
	○ファーステストラップ<バップ>	3800円[込]/カートリッジ
	○天神怪戦2 天下御免の五人衆<メルダック>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○フリートコマンダー<アスキー>	4635円[込]/カートリッジ
	○ファミリーアイスホッケー(仮題)<アテナ>	価格未定/カートリッジ

4月以降発売のソフト

4月	○茶々丸パニック<ヒューマン>	2900円[込]/カートリッジ
4月	○ミッキーマウス2<ケムコ>	3090円[込]/カートリッジ
4月	○フワフワランド<任天堂>	2600円[込]/カートリッジ
4月	○ラッキーモンキー<ナツメ>	価格未定/カートリッジ
4月	○ソロモンズ倶楽部<テクモ>	価格未定/カートリッジ
4月	○相撲ファイター 東海道場所(仮題)<アイマックス>	3500円(予価)[込]/カートリッジ
4月	○スノーブラザース<ナグザット>	3600円(予価)[込]/カートリッジ
4月	○ゲームボーイウォーズ<任天堂>	3000円[込]/カートリッジ
4月	○熱血高校サッカー部 ワールドカップ編<テクノスジャパン>	価格未定/カートリッジ
4月~5月	○ウルティマ外伝(仮題)<ポニーキャニオン>	価格未定/バックアップカートリッジ
5月	○キッチンパニック<ココナッツジャパン>	価格未定/カートリッジ
7月	○アレサII<やのまん>	価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○TWIN<アテナ>	3500円[込]/カートリッジ
	○バトルギウス<アイ・ジー・エス>	価格未定/カートリッジ
	○メガリット<アスミック>	価格未定/カートリッジ
	○スーパーロボット大戦<バンプレスト>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ミニパット<A-WAVE>	価格未定/カートリッジ
	○LOST CITY(消えた街)<ゲーム通信社>	価格未定/カートリッジ
	○エモやんの20倍プロ野球<ヘクト>	3800円[込]/カートリッジ
	○ジェム・ジェム<ビック東海>	価格未定/カートリッジ
	○アスミッくんワールド2<アスミック>	価格未定/カートリッジ
	○鉄道王II<デービーソフト>	3500円[込]/カートリッジ
	○マジック エクリプス<コピア システム>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ギャザーズ<ビック東海>	価格未定/カートリッジ
	○トリックル<メテム>	3300円[込]/カートリッジ
	○元祖ヤンチャ丸<アイレム>	価格未定/カートリッジ
	○ハットリス<ビー・ピー・エス>	3300円(予価)[込]/カートリッジ
	○Mr.珍のグルメパラダイス<セタ>	3500円[込]/カートリッジ
	○ダンジョンランド<エニックス>	価格未定/カートリッジ
	○セレクション2<ケムコ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ラブルセイバー<キングレコード>	価格未定/カートリッジ
	○パロディウス(仮題)<コナミ>	価格未定/カートリッジ
	○ループス<マインドスケープインターナショナルジャパン>	3090円[込]/カートリッジ

リンクス

12月発売のソフト

19日	○ランページ<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード
21日	○ライガー<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード

1月発売のソフト

5日	○ロード・ブラスター<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード

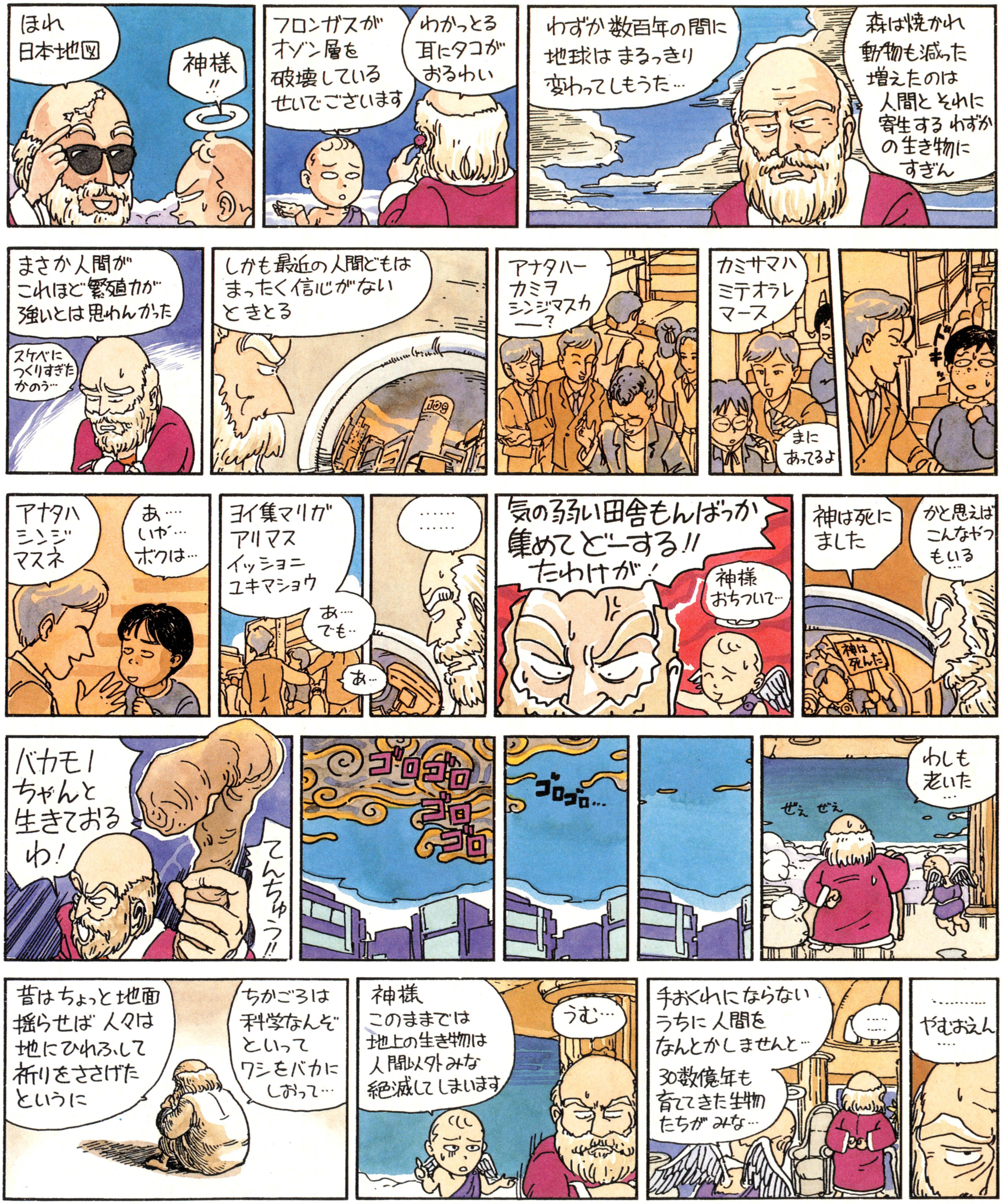
発売日未定のソフト

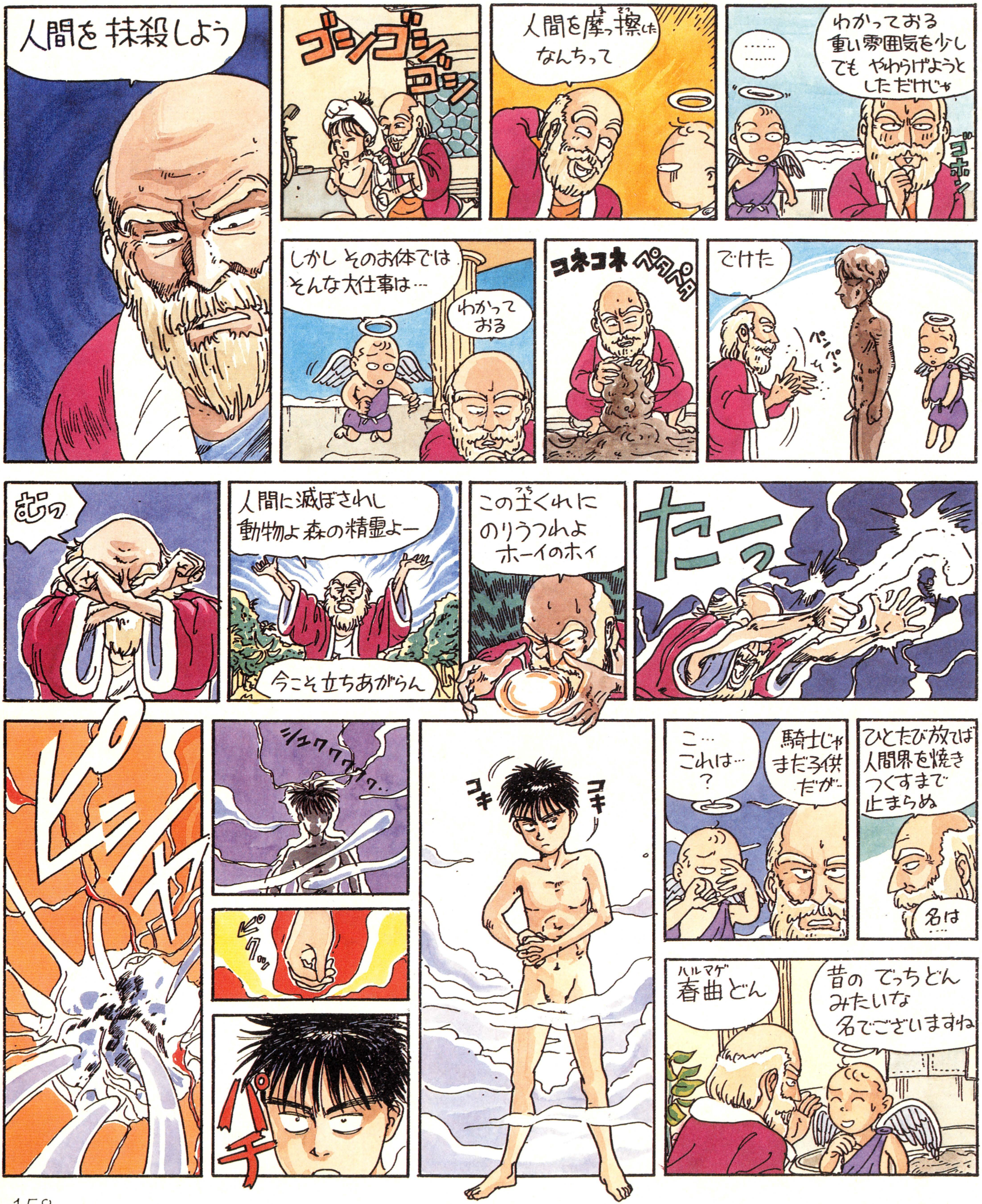
	○ロボスカッシュ<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード
	○ヴィンディケーター<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード
	○ワールドカップ サッカー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○A.P.B.<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○NFL スーパーボール フットボール<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ニンジャガイデン<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○チェッカー・フラッグ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ウォーバード<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○トーナメント・サイバーボール<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○グリッド・ランナー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ターボ・サブ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○スクラップヤード・ドッグ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ピンボール・シャフル<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ブロックアウト<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○720°<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○S.T.U.N.ランナー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○LYNXカジノ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ザイボット<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ローリングサンダー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○オールスターバスケットボール<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○マリオ・ル・ミュー・ホッケー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○シャンハイ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○バイキング チャイルド<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○フープウォーブ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード

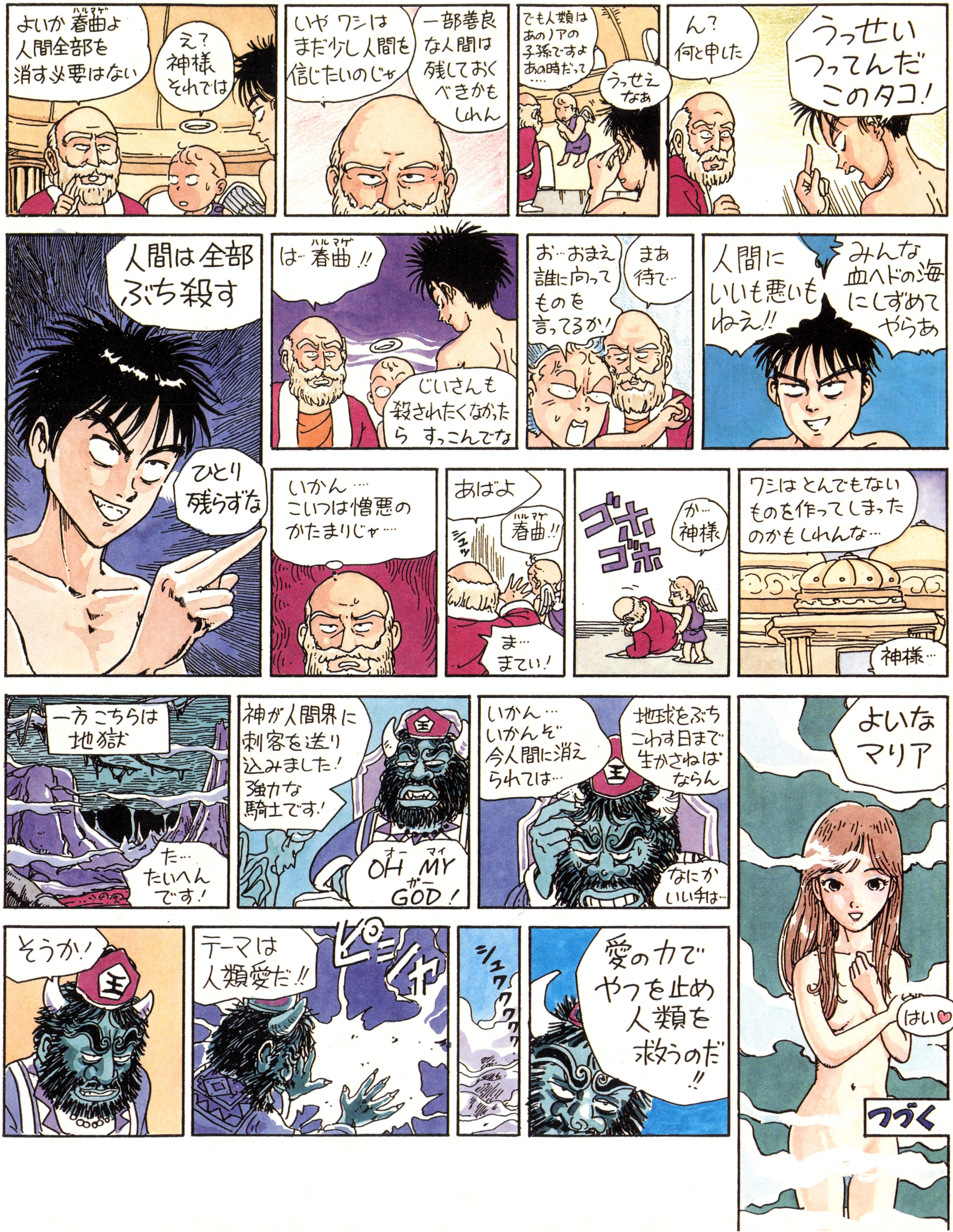
※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

■鈴木かつてないオリジナルストーリーマンガだぞ!




ほれ
日本地図
神様!!
フロンガスがオゾン層を破壊しているせいでございます
わかっとる耳にタコがおるわい
わずか数百年の間に地球はまるっきり変わってしもうた…
森は焼かれ動物も減った増えたのは人間とそれに寄生するわずかの生き物にすぎん
まさか人間がこれほど繁殖力が強いとは思わんかった
スケベにつくりすぎたかのう…
しかも最近の人間どもはまったく信心がないときとる
アナタハーカミヲシンジマスカー?
カミサマハミテオラレマース
まにあってるよ
ドキッ
アナタハシンジマスネ
あ…いや…ボクは…
ヨイ集マリガアリマスイッショニユキマショウ
あ…でも…
あ…
……
……
気の弱い田舎もんばっか集めてどーするっ!!
たわけが!
神様おちついて…
神は死にました
かと思えばこんなやつもいる…
神は死んだ
バカモ!
ちゃんと生きておるわ!
てんちゅう!!
ゴロゴロ
ゴロゴロ
ゴロゴロ…
わしも老いた…
ぜぇ ぜぇ
昔はちょっと地面揺らせば人々は地にひれふして祈りをささげたというに
ちかごろは科学なんぞといってワシをバカにしおって…
神様このままでは地上の生き物は人間以外みな絶滅してしまいます
うむ…
手おくれにならないうちに人間をなんとかしませんと…
30数億年も育ててきた生物たちがみな…
……
…………
やむおえん…


人間を抹殺しよう
ゴシゴシ ゴシ
人間を摩っ擦した なんちって
………
わかっておる 重い雰囲気を少し でも やわらげようと しただけじゃ
ゴホン
しかし そのお体では そんな大仕事は…
わかって おる
コネコネ ペタペタ
でけた
パンパン
むっ
人間に滅ぼされし 動物よ 森の精霊よー
今こそ立ちあがらん
この土くれに のりうつれよ ホーイのホイ
たーっ
ピシャ
シュワワワワワ…
ピクッ
パチ
コキ コキ
こ… これは… ？
騎士じゃ まだ子供 だが…
ひとたび放てば 人間界を焼き つくすまで 止まらぬ
名は
ハルマゲ 春曲どん
昔の でっちどん みたいな 名でございますね



■次回の構想がふくらむ鈴木みそ先生におたよりを！ あて先は

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ファミコン通信編集部 鈴木みそ先生係



なんだこの ぼっちぃ家わーーっ!
希望の光輝くわが家のとなりにこんな夢もキボーもないガラクタ小屋ぶったてるとはなんたる非常識!
消火なんかしてやんない! もえちゃえ!
でも パパ
なんか この煙、お魚焼いてる煙みたい れす
ぶしゅー
人さわがせにもほどがあるっ! 私がひとこと注意してきます!
ずんずん
いんや、ひとことじゃすまさん 明るい未来科学を啓蒙して更生させてやる!!
ごめんっ!
ガラララ
ドンドン
なんだ?
HOSAKA
小野美真
小野クズ
小野千代
小野団平
MARS TECH
渡る世間にメガトンパンチ
第二回
桜玉吉+くEP
ラルフパパ
ラルフママ
久美
ミマ


NHケーの集金です。
こりゃまた必要以上にTVつけまくりやがってますね！なにこれー
よけーなお世話だ。
と、いうのはウソで、となりのラルフ家の者なんですけど
あなたがたをわが家にご招待いたします
なんでまた？
なーに おとなり同志、仲良くやっていきましょということで、ひっこしソバでも持って今晩いらして下さい お待ちしてまーす
？
ぴゅー
そんで、
あなた！いったい何考えてんのよ
あたし、あんな人達来るなんていやよ！
そう言うなよ
未来科学ぴかぴかのこの家をみせてやれば、彼らもきっと、はずかしくなってあんなばばい家 あらためる気になるはずだ！
これも、救助隊の意義あるお仕事だ
れも、なんかちょっとカッコよかったれす あの人たち。特にショートのコとか
なーに のんきな事言ってんのあんた
ホァン ファン♪
お、来た
おじゃまいたしますわ
こんちわ
さあさ どうぞずずいと奥へ
おや？ご主人がいらっしゃらない
ああ、オヤジ？あいつ、外に出られねーんだ
ほとんどサイボーグんなっちゃってよ、家のCLAY-IIとつながってねーと ちょっと…
まあ お体悪くなさってるんですの？お気の毒に
？
私ども、今回で百回目の引越しですの。世界各地を点々としてきたけど
こんなにあたたかくむかえられたのははじめて。うれしいわ とっても！
それはそれは
あたしミマれす。よろしくしてね
あれ、オレと同じ名前か
きゃ♥ おそろいれすね
ああ。
えへへへへ へへへへへ
なんだこいつ
オッサン
HOSAKA
その腰にぶらさげてるモノみせてくれねーか？



・・・
こ、これかい?
こんなんに光線銃わたして大丈夫かな～
見るだけですよ
ヒョー!
あなた‥
ワウ!デザイナーズウェポン
30年代アメリカの流線形近代(モデルヌ)
へーカッコいいじゃん
HOSAKA
レーザーガン?バッテリーはどこ?
ワンチャージで何秒シュート?
・・・・
ふふん
これこそは科学が生んだ驚異というべきだろうね!この銃はバッテリー充電を必要としないんだよ!
?
しげしげ
私が発見した未知の物質ライトニウムを内蔵しているのだ。それは三次元空間を歪曲させることで無限の光子エネルギーを生みだすのだ
えっへん
そんなの不可能!エネルギー収支が説明できない。熱力学の法則に反する。
わが家の科学力ではそれができちゃう!君達も、明るい未来科学を信じると、いいコトあるぞ
なーんかペテンにかけられてる気分
しかしお兄さんは見かけによらず、ナカナカ頭がよろしい様だ。どうかな、我家の中央電子頭脳ルームをごらんになるかな?
パラポロピレパレ
びゃ～ん
でっかいのがパパの自慢なのれす
し、真空管使ってやがる
CPUには私独自の設計思想で作られた「イシュタルトン電子回路」を用い、超高速で浮動小数点演算をこなしまくる。なんてったって100ギガフロップス
100ギガ!?凄え(ジーザス)!こいつぁクレイなんかメじゃねーぜ
電子頭脳は何でもできるのです。できないコトなぞありゃしません
はっはっはっは
あ、クズ!そーいやおまえ、なんかおみやげ用意したとか言ってなかったか?
おお。そうだ
アスキーの雑誌でよくやるよな しかし



■桜玉吉先生はキミたちのおたよりを待っている。

あて先は

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキーファミコン通信編集部 桜玉吉係



ファミ通増刊号は、これからも月1回のペースで出していく予定。本誌では紹介しきれなかった新ネタの数々を、超特急便でおとどけしてしまうのだ。次号ももちろん、アッと驚くとっておき情報満載だから、期待して待っててね。んなわけで、1ヵ月後の再会を楽しみにしてるよーん。

増刊ファミコン通信
Vol.3は
1991 1/25
第4金曜日発売です。

定価260円

STAFF

発行人		塚本慶一郎
編集人		小島　文隆
編集長		塩崎　剛三
副編集長	水野　震治	浜村　弘一
編集スタッフ	金田一　健	鈴木　弘明
	二木　康夫	野田　稔
	樹村　頼子	鈴木　賢一
	入澤　貴志	斎藤　伸
	渡辺　江里	川村　和弘
	永野恵美子	山本伊知郎
	田原　誠司	中治　和哉
	渋谷　洋一	菅野多希子
	水間　勇一	小林　和弘
	飯田真佐史	大重　雄二
	加藤　克明	松本　元
	堀尾　尚美	澄田　雅範
	清水早百合	大庭　聖子
	泉　和子	
制作スタッフ	山田　康幸	鎗田　準次
	斉藤　大助	西山　哲也
	松井　雄一	川端　康雄
	中平　明美	川辺　宏二
	村上佐百合	
校正		唐木　緑
フォトグラフ	水科　人士	八木澤芳彦
	吉田　武	木村早知子
	長瀬ゆかり	
編集協力	上野　利幸	森下万里子
	折原　光治	梶原　智
	美村　孝之	中本　妃香
	角　克彦	野口　豊
	内沢　裕一	青山　良
	羽田　隆之	野崎　平路
	清水　博之	河村　英人
	佐藤　由治	国領雄二郎
	東谷　保幸	栗原　和子
	川尻　角栄	木村　初
	STUDIO MARMALADE	
	キャラメルママ	
	青柳雄介(CYBORG)	
制作協力	admix	矢野　朱美
	門口デザインルーム	石指由美子
	Tarafuku	本田　理恵
	三宅　政吉	前田　明子
	笠倉　綾子	山田ゆかり
	小川かをり	青木　正
	高野　睦子	橋本　康人
	佐々木幸子	古川　誠之
	高島　宏之	吉田　大介
	中島　英之	深坂　憲一
	辻　秀和	井沢　利昭
	白川　千尋	小島　伸行
	野島　弘司	
	バナナグローブスタジオ	
広告営業		米澤　祐子
雑誌営業		渡辺　昌之
出版業務		中尾　敬子
アメリカ駐在		トム・ランドルフ
イラスト	松下進＋ライト&シャドウズ	
	桜玉吉(CEP)	牧野　伸康
	川上　富也	二木　志乃
	荒井　清和	吉田　戦車
	鈴木　みそ	月　之　座
	梅津　昌代	池上　明子
	菊地　晃弘	土居　孝幸
	ロビン　西	こやま基夫

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ゲームの裏ワザや業界最新情報をお届けする情報電話を開設しているのだ。興味のある人はお電話してみよう。なお、本誌の内容についてのご質問は、日曜・祝日をのぞく毎週火曜から、木曜の午後2時～4時までの間に、☎03・796・1916まで。まちがい電話はダメだよ。

東京　ファミコン
03・236・8350

大阪　ファミコン
06・725・8350

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信編集部「○○○○○」係

1080321


Enjoy Hudson
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
無敵のゲーム。イースⅢ！
つねにゲーム界をリードするイースシリーズ第２弾。
ドギの故郷でアドルに再び忍びよる影。
その影を倒すために、アドルは再び立ち上がる。
前作イースⅠ・ⅡとこのイースⅢ。
ゲーム界にイースシリーズの敵はない。
WANDERERS FROM YS
WANDERERS FROM YS
大好評
「イースⅠ・Ⅱ」も限定発売中！
イースⅢ　新春発売！　7,200円（税別）
©1991 HUDSON SOFT ©1989 FALCOM
イースⅠ・Ⅱ　発売中　7,800円（税別）
©1989 HUDSON SOFT ©1987, 1988 FALCOM
Falcom
日本ファルコム（株）のライセンス許諾商品です。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル　TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル　TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階　TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

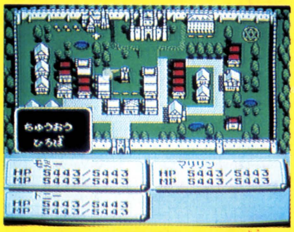
呪われた亜人類と、悪神ラグメイラの怨念を封じ込めろ！
冒険者の壮大な旅が今、始まる。

ニュータイプRPG
平成3年2月発売予定

Dark Lord ダークロード™



●冒険者を待ち受ける数々のクエスト。しかしどの謎を解くかはプレーヤーの自由。進行の仕方で様々な楽しみ方ができます。





ファミリーコンピュータ用カセット

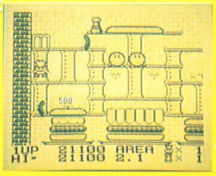
アクションゲーム
平成3年2月発売予定

早く、ハンバーガーを作らなくっちゃネッ。



TM
バーガータイム・デラックス

Nintendo GAME BOY™ 対戦型 1人でも遊べます



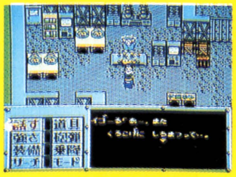
●パン、チーズ、ハンバーグ等の材料を皿の上に落としてハンバーガーを完成させるとってもおいしいゲーム。



人と戦車の熱い戦いが待っている、ニュータイプRPG、登場。

●キャラクターの成長を純粋に楽しめるニュータイプのRPG
●人間と戦車がワンセットになって戦うMM（Man & Machine）システムを採用

「MM通信」プレゼント／メタルマックスの開発ストーリー「MM通信」（全10回）を一冊にまとめました。返信用切手175円を同封の上、あなたの名前、住所、年令、学年（職業）を明記し、封書で次の住所へお送り下さい。
〒167 東京都杉並区上荻2-31-12
データイースト㈱ MM係



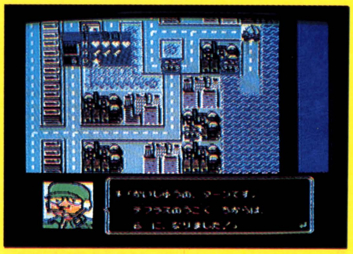
MMをプレイしたい人は早目にお店へ予約を入れておこうネ！
平成3年3月発売予定

ファミリーコンピュータ用カセット



大怪獣は強い!?





●個性的でにぎやかなオペレータ一達が、ゲーム進行を手伝ってくれる。

●「シネマチック・シミュレーション」のワイド画面が、ドラマチックに迫る！

シネマチック・シミュレーション
平成2年12月21日発売!!

スペクタクルロマン「大怪獣デブラス」、封切り間近！

大怪獣 デブラス™

大怪獣デブラスは強い！間違いなく強い。まれにみる強敵だ。なぜそんなに強いかって？それは怪獣ではなく大怪獣だからだ。キミは防衛軍を指揮して、デブラスの進撃をくい止めながら、巨大タマゴを無事に移送させなければならない。シミュレーションゲームのイメージを一新！ドラマチック＆コミカルに楽しめるシネマチック・シミュレーションの登場だ。

ファミリー コンピュータ 用カセット

増刊 ファミコン通信 Vol.2
発行人 塚本慶一郎 編集人 小島文隆 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03・486・7111(大代表) ☎03・796・1916(編集部)
平成2年12月21日発行 ファミコン通信12月21日号増刊 通巻118号
ASCII 12/21 定価260円(本体252円)

Printed in Japan 凸版印刷
T4912625712267 雑誌 26257—12/21